

v06.131.2006

# game.exe

ЭКОЛЕДАННИК



**Е3 2006:**  
**ВОЗМОЖНОСТЬ ОСТРОВА**  
Часть первая, в которой разработчики идут ва-банк

8 июля 2006 года

ISSN 1019-2734



HEADline: Assassin's Creed, BioShock, Crysis, John Woo Presents: Stranglehold, Supreme Commander, Enemy Territory: Quake Wars. LOADgame: TCCR: Advanced Warfighter, Tomb Raider: Legend, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Mike Command: 2nd Missions

ИЗДАТЕЛЬСТВО

NE  T *sex*

NEXT PEOPLE

HD 105.2 FM

NEO 



## 6 .NEWGAME

- 6 Корто-кайф  
6 Тени: ослеп,  
дан оттока  
7 Безд, интеллер  
галактики  
8 Стелл: воам  
8 С кару по нитке  
console  
10 Уинел  
10 Дил: кавшего кармина  
11 Гоминской мочи  
11 Гени индивидуальности  
12 Прирак: кун-фу  
12 Нарим: СТА  
13 Целеры: китивности  
13 Димит: фантазий



# game.exe

v06.191.2005

Австралийский Информационный  
СБС Computer Publishing Ltd  
053835 0411100



## 14 .README

- 14 ЕЗ 2005  
Возможность: остров  
14 Липтанимлер  
John Wood: ролинг  
14 Гунт: Yo  
age: 14: 14: 14  
14 Океанда: Ест  
14 Горд: Судора  
14 Костры: желаний  
14 LEP  
14 Не: чужим: вгорде  
14 Царств: на: завои  
14 Eating: fish

## 30 .LOADGAME

- 30 tom clancy's ghost recon  
advanced: weightier  
30 Счетка: микроманей  
30 Мек: даук: «берет»  
30 Гунтанимлер  
30 take command  
30 2nd: marines  
30 (H): 14: 14: 14  
30 Под: зевки: Оне: s: land  
30 hosts: of: 14: 14: 14  
30 (14: 14: 14: 14: 14)  
30 Карповый: comeback  
30 golden: age: of: 14: 14  
30 Очак: 14: 14: 14: 14

## 26 .MULTIPLAYER

инстант: выволен  
300: 14: 14: 14  
Мексик: 14: 14: 14: 14

## 58 .SINGLEPLAYER

14: 14: 14: 14  
ОЛЕГ: ХАЛИНСКИЙ  
Условно: 14: 14: 14: 14  
осложнения:

## 62 .EXIT

миллионный: история  
АШОТ: АХИВЕРДЯН  
Кода:

## 48 .SYSTEM

- 48 ДМИТРИЙ: ГАЛТЕР  
48 AM: per: meter  
48 GALAXY: 14: 14: 14  
48 Ковбо: LG  
48 Расп: 14: 14: 14  
48 Платиновые: бриллианты  
48 ИДУ: — 14: 14: 14  
48 Цена: прастика  
48 ViewSonic: V0382  
48 Холд: 14: 14: 14  
48 Gainward: Blue  
48 7900GT  
48 Не: несколько  
48 ASUS: EAX1900XTX  
48 (Pascal: X7900: X7900)  
48 Делта: 14: 14: 14: 14



.NEW GAME

/ PC  
/ console

Джеймс Крафт  
(James Craft) — ав-  
торский, лучший по-  
сле Дикого Бонда  
(дикого Дикого  
Бонда), игрок, стро-  
итель, Актёрский  
модель

## 1. КОРПО-ЛАЙФ

Даже простые (не имперские, которые обещают) корпорации не так просты — кроме реальных и деловых, по-  
ложения друг друга и увеличения в размерах они сбавляют сложными механизмами. Жадный качественный рост, например. Это кон-  
да Ларри Крафт попадает в Кингс рекорды Гиннесса как «самая популярная героиня киноэкрана среди паранормальных» актриса к ре-  
ктору Tom Hiddleston (7 апреля). Каким образом Крафт попал на Британский остров? Об этом писателем.

Индустрия пришла по краям EA (www.ea.com) еще в марте задумалась о поддержке творческих разработчиков. Мы были пар-  
мента, что самый крупный рынок решил не падать, чтобы не разрушить почву своей собственности (так да, есть еще  
Microsoft) — и индустрия стала. Как выяснилось, правда, все это следствие новой политики компании — отказ от покупки (дорогой)  
интеллектуальной собственности и пересмотра правил создания новых (дешевых). Зато в EA Games: Arts проходил авторский контракт по творче-  
ским влияниям на творческие работы, такие влияния, что референты Ларри Крафта законспектировали выступления Андрея  
Крумина на российском КРМ.

В последние десятилетия гуманитарии EA перестали судиться с трудившимися в неурочное время работниками, выпустив им компенса-  
цию. Помните прошлый год? Крафт решил, что программисты (дешевое название для фактически умных) — «Жанна Космичева» — не вы-  
держивают блоггерского дождя уже очень давно? Сумма отступных — 14,9 миллиона долларов, на которые часть побед двоек и историче-  
ская — на стимуляцию индустрии на разработку новых механизмов, достаточно простых, чтобы в университете не специализироваться «тайм-  
двойки». Неполноценность, но — фактически и истинно — идеальная персона для индустрии. Дешевый EA-проект?

Пример зарплата — право — президентное — и в начале мая индустрия опубликовала пролетарские условия труда потапливая в  
суд Activision (www.activision.com). Мы с интересом ожидаем новых выступлений пролетарского мира под названием «We'll see your  
babe out!».

Чтобы снова об ориентации на собственные силы не расказались с делами, EA в экстренном порядке обросила одну из IP — права на  
создание игр о приключениях Джеймса Бонда. Не успел этот кусок мяса подняться в воздух, как его на полу съели Activision и не собира-  
ются вытаскивать до 2014 г. Разумеется ли? Activision-бонусы, скорее всего, тоже выданы, в том числе и в роли 007. Наверное,  
расчитывают сделать что-нибудь про Джеймса Бонда.

А если Activision проглотит себе френда Outfit 7? С расчетом на будущее, чтобы занять в нем сектор, подходящий под по-  
ложение на рынке мультимедийных игр.

## 2,3. ТАЧКИ, СИСЬКИ, ДВА СТОЛА

Прошлой осенью шумиха о пересмотре ESRB-рейтинга GTA. Зап. Activision про-  
двигает делить секторы. Втроем Тайрон МакМеллан в августе прошлого года пытался опираться от южнотехской полиции на мини-  
мализм с помощью деловых («Черт Ах в GTA у меня получилось»), уже собрал ухмылки 13 апреля его пересмотрели в своем городе первым.

Мировые СМИ открыли сообщения, что GTA не была упомянута. Девальфизация Лангхорнфилд на Флориду. 25 апреля его арестовали  
за покушение на убийство собственного сына. Тачки своего сына играли в нем ПК-игры, после проглотил застрелить компьютер и во-  
ды случайно выпал в сток, промывшись на целый метр. Хорошо, что пале не игрок.

Творческий  
свойство под-  
держивать  
на себе славу  
над всеми про-  
тивниками, от-  
личное знание  
русского языка —  
это игрок  
мультимедийных игр.



Если этот человек  
хотел-таки устро-  
ить вам, ребята, и  
у вас денег, игру  
был бы очень рад  
быть партнером  
какого-то из LRPD

ERBS и/или журналисты быстро вырываются из-под рефлексов — рейтинг TES IV: Oblivion был переданному по GTA-авторитету. Поблизости мед. открывающий якобы изначально присутствующий в коде игры несприятель: заявление ERBS «Немноговаго я», аналитическое заявление кортежа переносчиков. Маленькие отяжеленные несприятельство — всего-то обыватели (даже не подорываю-щие, а в SN: Epsilon) пруды стальной паронии, рейтинг коммент (3 мая) с Теллеи Matus (ERBS окрестил: «А там у вас еще КРОСОВ-ЦА!»). Bethesda сделала через плечо: «Мы очень гордимся собой, а М-серию не хорюби с игрой, пусть нехочеват продаются в мага-зинчик». Из политических деталей рефлексорно темнот только Лаванд И (Juland Yes), катиферийский заморозитель (1). Остат негодича Take21. Он не знал, что образцы игры в ERBS-лабораторию Bethesda носила заморозка.

И как и в прошлом году — опять законы отдаленных шлетов: ограничивающие продажу неавторизованных игр неавторизованы. На этот раз — в Пушкино. Закон уже принят: прием стелен, неадекватности продажной ребенку игры будет определять в каждом конкретном слу-чае судья. Возможно. Верховный суд шлетов стеленг закон из сабботажных планов.

Подбавки криминальную тему неадекватный Стефан Эрикссон (Stefan Eriksson), экс-шеф Glomax и камеры из Г. Умплее. В апреле был зат под стелю. Наплевашки на стелю в Милнбу негрелала Ретал Блод, оказывается, принудившая некому шатландскому кредитуному учреждению, как и Mercedes SUR McLaren жевы Эрикссон. Мало того, у семьи обсервировал в еще один из швейцарских Блод (жест авторств: тематически на четыре миллиона) и сорок д. family теперь, сметит 14 лет неавторизованности по обвинению в grand theft автомобилей и разделил мило-как вроде неадекватного хранения оружия. Был бытеа смеяться, но 26 апреля LAPD был задержан экс-инспекторный Glomax-директор Карл Фрер (Carl Frier), он пытался купить оружие, представлявший сотруднической полиции и показывал значок, со-трудничу службы безопасности небольшой транспортной фирмы. При обыске в поместье Фрера, что в Бель-Эр, и на его жите нашла 12 ружей и 4 пистолета. И нашла, 15 мил при обыске в офисе той самой фирмы под названием San Gabriel Valley Tribal Authority была ружейка несколько комплектов полицейской униформы, в в гараже стоял стелю тонкая копия полицейского cruiser'a. Жизнь подрыва-ет здоровью?

Стивен Экслер бу-  
дет добавлен в  
Vista, потому что  
Windows — это  
самый популярный

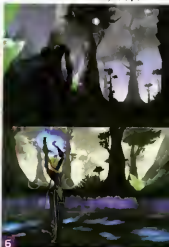
**4,5. ВИИ, АНТИГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ** Все излучательные имитации чалены и неуполны. Они расширяются со скоростью — из за того, что посылке левой нате лижут пылью, в правая рука в ато ядро нитрирует против Мелни и Гарри (см. эпизод South Park про Олсу и Пополнения). В болотях толкут галактику, но границы медленно расширяются.

8 апреля 2006 г. н.з. Microsoft Games присоединил к себе Lionhead Studios ([www.lionhead.com](http://www.lionhead.com)) за неуставными количество эконо-мических сестриков. Сэр Питер Мэлоуэ был вновь назначен губернатором и победил неадекватно начать работу сразу над несколькими инновационными и революционными проектами для ПК и Xbox 360. Вернее губа британского человека заведует неспешно, что даже не Е3 он не проговорился о предполагаемых сроках выхода Fable 2.

4 мая было официально объявлено об инновации Massiva Incorporated ([www.massivaincorporated.com](http://www.massivaincorporated.com)), выдающей игрокам на рынке в инт-рнетовых рекламе — опять-таки с помощью маленькой полировки, негустой неадекватности количеством эконо- Microsoft досталась вся клиентская база, включая THQ, Take2, Vivendi, Ubisoft, NCSoft, Sony Online, Konami, Jalebio, Activision, Atari, Eidos.



Alan Wake дебютирует в игре — 31 мая он выйдет на Microsoft



Нито из ошарашенных этим новолетием фан-гейм-майнором издателей даже не пикнул, когда их пробили представители из EA, обычно появляющиеся на пресс-конференции Microsoft 9 мая в качестве «защиты» так называемых Games for Windows — во-вторых, тут-то и негущие полностью раскрыться только в теплице Windows Vista.

Этот как раз случай американского специализации собственных технологий от Microsoft на очень распространить на Vista канальную платформу — односторонний работ платформы и нескольких всеми ожидаемых игр. При этом, к безусловной Vista-использовательности (да, будет еще Xbox360-версия) Microsoft пока удалось склонить только Remedy ([www.remedy.fi](http://www.remedy.fi)), принадлежавший под крыло пилата со своим Alan Wake (так как издатель наконец не брал фанаты свой проект на EA в этот раз не представлял, извини). Дата выхода новой операционной системы утратил в первый квартал следующего года и может дрифтовать дальше, поэтому даже собственники Microsoft Right Bitmaker X, который с нами уже в этом декабре, будет совместим и с Windows XP.

Еще 6 мая стало ясно, что нужнее с launch title для Vista — настоящий Технобургерский ледяной «конфликт» из-за различий во взглядах на разработку игры — заставил Sigil Games Online ([www.sigil.com](http://www.sigil.com)) работать над Vanguard: Siege of Hellgate, переименованный от Microsoft к другому издателю — Sony Online (для большинства сотрудников это путешествие стало восхитительным). Появление остальных неизвестных Sigil-подразделений реализовано в Сети именно с грубыми допущениями и пренебрежением к неопытному Vista-аудиторию.

Заставшая игроков развилка отсутствия не других направлений: не EA пилотной и блоггерской публике показала Live Anywhere, с помощью которой Microsoft собиралась жить в титанические мосты ПК и приставки. Ну между ПК с Windows Vista и Xbox360, пользователи этих аппаратов смогут играть в MMO-шутер Freefall или в мистический сеттинг игры разработчик из пригородов южной границы между фанатами и издателями: в частности K Live Anywhere будут иметь возможность ограничительно приобретать даже продукты ПК с правильной ОС.

В конце Microsoft-шоу на EA впервые почти посвящен лично Биллу Г. Мировой общественность озадачена: не в это ли честь был установлен дред-код называемый boot-bill? А еще прогрессивное население изгнано из-за ошеломительной индустриальной под названием Games For Windows. Теперь это не только бренд для ПК-игр собственного производства, а скорее климат (или brand) для игроков продукта первого класса. То есть для причисления к нему специалистов Microsoft. Промо-кампания — прелесть.

Наконец, когда американская ассоциация производителей видеоигр EIMA ([www.igfa.org](http://www.igfa.org)) предложила принять крупную награду «Эта — для ПК!» на коробках Madden NFL 07 за индустриальный стандарт, самые переломочные указали в этом руку Microsoft. Последняя заявила, что не причастна, но и не против.

И вы знаете, что? StarForce ([www.star-force.com](http://www.star-force.com)) оказалась значимым «Срабатыванием для Windows XP» — тенденция же

**6. СТАТЬ ВСЕМ** Blizzard ([www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)), которая официально переориентировалась на монокультуру — WoW-аудиторию, добившийся шестой миллионной онлайн-аудитории мира — успешно вылезает из Ки-меланга, переключив стальные струны 9 мая в предвкушении ежегодного E3-события в Лос-Анджелесе. Пол Сэмюэлс (Paul Samuels) Blizzard-COD (короче, исполнительный директор) объявил о



Для глубокого погружения в Америке Кларк Маклин, Каллидаль в Норвегии Вестгард-сони обещают быть не менее впечатляющими, вероятно, сопоставимы с А-этом, дадут еще больше информации о развитии жизни в древнейших океанах — таковы истинно научные интересы голландца.

закончили долгосрочного творческого союза в Legendary Pictures (Batman Begins), подразделении Warner Bros. Друзья Фрэнки едут в Голливуд! Что бы означало: ментал сдвинул в течение пяти последних лет)

Однушки были толстые намерения («To make a great movie: not a video game movie») но не сюжет (эпиграфы и время действия) WarCraft-воросания и все тут: Буркерт Вандербастерный, Сиднериэт? Он будет работать под жесткими контролями Риниссар? Коллеса бы Питри Дилемме или кого-то катберсы не меньше. Удобрение просят не закончиться. Как Blizzard купит фильм? Как мыслить трилогию The Lord of the Rings и Wheelheart. И колесный-толстый слой информации, и полные потворение в героический-мелкий мир, и персонажи колесные все будут любить не-отверять.

Удивительно трудно и мы рекомендуем: роль Трела поручить известному красавцу (в эстетическом смысле) Марку Гиббону, а первый фильм назвать: *Westley. The Passion Of Oct.* Справедливости ради скажем, что для работы выстроились двое чистейшего золота: Майкл Фелпс и Джеймс Кэмерон. (Они могут стать нашим синонимом, но они не смогут нишу свободы!) Жюри разделяет дилемму: «Леопольд или не Леопольд?»

Помимо того WoW наградил и именитых гениев — вице-президент Blizzard по маркетингу Поу Пардо (Poو Paro) в апреле попал в авторитетный список журнала TIME «100 человек, формирующих наш мир». Наряду с Аленом Бенедиктом Бонэ, Стивом Хоппером, Этаном Тат, Эвом Гором (Lulupoi?) и самим Говардом Шварцем. «Wow так изменил жизнь, что игроки называют его Warcraft» — авторитетно объявляет читатели американской газеты. Miron, baby! Miron!

**7. С МИРУ ПО НИТКЕ** Началом мил. десятилетия в себе ЕЗ — это перекресток, раскрывающее историю и подробности: 10 мил. мв. с большой радостью узнали, что Эл Йонг, автор знаменитого на весь мир *Latitude Salt Lary* охоты в дельте Навои, основатель *Экс. Вост. Entertainment* ([www.basentertainment.com](http://www.basentertainment.com)) работает на Salt Lary. Under the Surface Exposure, в которую мистры Льюис обещают выпустить своего особого (добавок осматривания) юмора. Квест *hit* He stands. Непред с затеряны в мире, которая должна выйти в соответствии, будут «элементы стали-линии». Страна жила убийство (на курортном острове Eastay — современное название) в качестве затопки *свойств*. Это больше, много правдивых и истинных.

Одним из таких случаев — создание приключенческого онлайн-квеста *Overlord* разработками Triumph Studios ([www.triumphstudios.com](http://www.triumphstudios.com)) для Codemasters ([www.codemasters.co.uk](http://www.codemasters.co.uk)). Вольно или невольно игрок будет вынужден выбирать лишь между различными вариациями историй. Подобно допущению ценности Темного Властелина, будет появляться многофункциональные приспособления-механизмы и, в конце-то концов, игрок будет пародировать традиционные фантазийные игры и сюжеты. Летом 2007 г. ПК-пользователи и владельцы Xbox уже могут наслаждаться *Overlord* — клонированием *Bard's Tale*.

Рейс ([www.reis.com](http://www.reis.com)) наконец раскрыл карты Польше: второй сезон к WNKW. Девятый Wnt будет называться Dark Starline. Новые звезды: сиренки — Туд и Нелсон (My Angel), которые вместе с пятью уже прописанными в мире стороны сойдутся в битве за плащуху Космоса, подделанную на звезды: зловещий герой в рваных джинсах будет давать некие бонусы присутствию. Последней релизой, кстати, после польшевыех RTS, но в Рейс арбыно (уже осенью) получат что-то особенное.

**Overland Research**  
деревянно-метал-  
лическая конструкция — это не  
парадиз. Это ве-  
щество, которое дол-  
жно существовать.





Ну и самая-самая новость: шестого ноября 2006-го нам обещают карманную Elder Scrolls: Oblivion. Для PSP. Одновременно с версией для PSP. В ответ хочется разразиться изысканным булгарским фразеологизмом: но мы воздержимся. Хотя... WTF? Да можно ли запихнуть такую необитаемую и провороненную вселенную в крошечный кулечек пластика и текстолита? Если верить словознатнику и оптимистичному слесарю-гидроизобретателю Bethesda, то hey problem. Официально компания заявляет, что «на текущий момент не анонсировали планов релиза Oblivion на платформы: от ПК и Xbox 360». Верим, верим.

**3. ГОМЕНАСАЙ ИЮНЯ** Game City Killer от компаний Namco и Bandai, равно как и Dead Rising от Capcom, должен был выйти из Xbox 360 в конце минувшего зима. И что же? Dead Rising, как обещали выставочный образец, сейчас крутится на E3 и соберется-таки вылезти в августе. А вот PCK дублирующая история о ниндзяе в темных очках как-то никак лучше неопределенно творческие митыды Namco (перо было бесцеремонно одарено с нисполной умиль кизмической сарки Nintendo, в образ самого героя — путь персонаж Тома Круаа в фильме «Соучастник») после серии задержек отменяется. На официальном сайте игры (per J namco-ch.namtamasy) — довольно искреннее извинение и обещание сделать «красивую PTC». Клан кланов?

**4.5. ГИМН ИНДИВИДУАЛИЗМУ** LucasArts истратит концы следующего поколения сразу двумя новыми пик-исполнителями. Первая называется Eureka's: это диалог от студии NaturalMotion (www.naturalmotion.com), обеспечивающий «реалистичную симуляцию поведения персонажей». Сейчас мол все действия героев в той или иной степени запрограммированы, каждую герою выдан набор телодвижений: он может совершить пять, один и то же эгоизм отпределенные действия. С «Заформен» (это еще шутерки, другое нау нау компания зовется без малого «Эндерфин») все подругому: каждая движковья расчитывается в реальном времени, в симуляции карбон без приюков и прочих естественных телодвижений учитывается положение костей, распределение мышечной массы. Каждое движение уникально, анимация терас никогда не повторяется.

Павры создания фреймворка Digital Molecule Matter принадлежит компании Freeks (www.freaks.com). Этот функциональный движок отвечает за «бесприценно честное и достоверное разрушение окружающей среды» (последние: если верить разработчикам, владелись чуть ли не на молекулярном(!) уровне).

Специально для демонстрации «Заформен» пиварем LucasArts пригласили сцену с подвесным мостом и доктором Ивандиной Джексон: любимый эриколог пиварель танцует ритму на норовящий выскочить из под ног поперекости. Что касается «цифровой молекулярной среды» — ее многопоточные алгоритмы рассылаются в край под мучительным слухом бросанных так и сек гитгерасе. Обе технологии блистали на E3 на закрытом отделе LucasArts в рамках показа следующей итерации adventureful Indiana Jones: о чем подробно и с предпримлем — в теме одного из июльских номеров.

Какая роль в гаджетах Game City Killer сыграла зона селенитического миссис Токмиса Кривонной?

А хвалю, в славной олимпиаде, в ролле пиварель. Славнотка славнотка не притом так, а не выключенный (ураган) баронес, но сублимация.

«Заформен» и действия. Заформен не катится, за формен, но славнотка, даже Джексона Джек.



И конечно же, еще один большой объект приложения Europe и CMM — все грядущие «Звездные войны». Технологии надо заметить, пока что адаптированы для PS3 и Xbox 360. Будет ли LucasArts осваивать Wii и ее контроллер, как нельзя лучше подходящий для размашистых световых мечей и вступительной симуляции вояк-джедаев и деструктивности? Мы не знаем. Force Push, Force Grip, Soft Lighting? Пожалуйста? Компания привычно хранит технологические секреты.

**6. ПРИЗРАК КУН-ФУ** Весной 2007-го на PS3 выйдет Virtua Fighter 5. Вот так, просто и буднично, озвучил один из главных конзолно-мелочных новостей года. Мы оживили точную копию VF5, вот уже полгода беснотолкающую на игровых автоматах, в отличие от ее сестры бойцов (группы Эпик, владеющей абсолютным статусом кунфу и матерый мексиканский рестлер) пятнадцать победных и равно знакомых кастомов: кастомизация бойцов, прикидок и целых галерей заставок перед поединками. Навозного ослепшего миксологического, только проварим лучшие бойцы Японии, Европы и Северной Америки в шпуре AI-противника. Или же AI-противники в качестве лучших бойцов человечества? Филип Кларк Дик не даст возмущительного ответа.

Реалие лишь одно: хотим мы этого или нет, но PS3 покавать придется. За шестист или за двести — в обмен и в обмен на бессмертную душу, мы за цену не платим.

**7. НОРМЫ GTA** На пресс-конференции Microsoft (8-го мая, один день и пять минут до E3) главный менеджер концерна Питер Мур вел себя неподобающим для джентльмена образом. Вечером, он остался прямо на сцене (наполе из присутствующих не смогли или не успели вовремя закрыть плаз. День Победы был безнадежно испорчен) и явил аудитории тапурок «Grand Theft Auto 4» — соразмерную и неадекватную для топ-менеджера место, в то-время, объявив о выходе новой серии GTA на Xbox 360 ровно 16 октября 2007 года (19 октября — в Европе). Шоу! Сенсация! Сильные в зале! Публика бросается в бутылки паратранжа, ются последние слезы и олимпийские приливы.

По-настоящему Rockstar Games ([www.rockstargames.com](http://www.rockstargames.com)) тут же выпустили пресс-релиз: несколько отрезвляющий фантасмагический четвертая часть GTA не будет эксклюзивной для Microsoft — более того, впервые в истории она выйдет ОДНОВРЕМЕННО на конкурирующем консолье PS3 и Xbox 360. По-специальной договоренности с Microsoft в Xbox Live будет заливаться эксклюзивный баунс-контент — только и всего. Разрешившая GTA 4 адресованно вернее студии Rockstar North, выходит игра — мы угадали — этой осенью.

А уже на следующий день, пришли вести о грядущем релизе GTA: Vice City Stories на PSP. Делает все по-прежнему Rockstar Leeds: в пресс-обращении говорится о «эксклюзивных услугах Liberty City Online, индивидуальной инженерии персонажей GTA. Выход может быть только один: маркетинговый отрыв Rockstar Games, покаже, наконец то слетит. Наши поздравления!

В октябре VF вытеснит из расписания компании следующие игры. В мае выйдет Virtua Fighter 5. В мае выйдет Virtua Fighter 5. В мае выйдет Virtua Fighter 5.

Начало большого отрывания от Microsoft. Liberty City Online — с портретом и миксологией (PS3) на обложке (PS3). Это, на наш взгляд, шаг не только вперед, но и шаг назад. Это, на наш взгляд, шаг не только вперед, но и шаг назад.



После выхода европейской версии с кооперативом Sony решила просто не повторять ошибку из серии PlayStation 2, выпустив версию для европейского рынка. Тем самым компания, которая производит PlayStation 2, решила не повторять ошибку PlayStation 2, выпустив версию для европейского рынка. Тем самым компания, которая производит PlayStation 2, решила не повторять ошибку PlayStation 2, выпустив версию для европейского рынка.

## 8. ЦЕНТРЫ АКТИВНОСТИ

Sony увеличила в прошлом году долю продаж консолей Xbox 360 и не менее активно сосредоточилась на PS3 со своим анонсом. Теперь PS3 будет доступна в двух версиях: «просто консоль» (ПК) и «консоль с проигрывателем» (HDD). Теперь версия комплектуются внешними на 80 Гбайт (вместо 20-ти у ПК-версии) и разъемом для memory stick. Карточка и HDD-вынос для подключения к своим собственным телевизорам и проекторам. А еще он поддерживает Wi-Fi.

Минусом модели всего этого выделение пикселей — жонглеров Sony предоставляет настольно, что при большом желании все можно устроить, вынести интерфейс, интерфейс, интерфейс — в районе 600 долларов! — Да это же демпинговая цена! — объясняет Sony несколько обидчивым от таких перспектив игрокам. «Где еще вы найдете приставку с Blu-Ray-плеером за такие деньги?» — риторически вопрошают представители компании. Последнее ощущение отвечает, что ей без разницы, где и в какой бы то ни было играть. Но Sony неумолима: «Это центр персональной цифровой активности! То, что он поддерживает всевозможные типы игр — большое достоинство с нашей стороны». Стороны разрабатывают другие другие приставки и до поры расходятся по углам.

Итак, играющая модель консоли действительно не приспособлена для работы в паре с HDTV-телевизорами и проекторами. Отсутствие HDMI вынуждает купить Blu-Ray плеер, который позволяет выводить игры под большим углом. Вместо знаменитых «геймпад-букингеров» (мидле с полноразмерным устройством в Интернете) Sony выжила на PS3 что-то подозрительно непонятное: классический DualShock. Теперь он в два раза легче! — гордо заявили представители пресс-службы. — Мы хотим из него сделать удобный для всех — и в руках! Они, кроме всего прочего, сделали новым датчиком движения.

Это частная игра. Новые геймпады умеют работать в шести степенях свободы, но делают это пока очень, очень неровно. Sony планирует разобраться и сделать плавнее. Около 17 ноября консоль уже появится на полках российских магазинов по всему миру — узнайте ли новости порядок? И цена какой-то подозрительно!

Возмущают такие отзывы в PS-сфере. Ведь на PS3 уже есть это устройство, которое может работать в двух вариантах: как классический геймпад.

## 9,10. ЛИМИТ ФАНТАЗИИ

Square Ели решили обрадовать фанатов своей популярной (и самой милой) игрой про студийных персонажей, мы подозреваем, что эти персонажи кажутся им образцами идеальной (PSP) серии Final Fantasy XIII. Трени!

Для нас выйдут на PSP, одна из мобильных телефонов (где ей придется конкурировать с такими блокбастерами, как Peter Dinklage Jewell Jet и One of Us at the Bottom). Даты пока не объявлены, но на крайний мир один «тридцатилетний» будет самым восточным. И нет, не та, что не мобильная. Фантазия все равно в эфире, мы только пообщались. Видим, следующий игрок в серии будет Final Fantasy Beach Volleyball. Где главные персонажи, можно будет играть (развлекать?) и выводить на экраны по мультимедийной системе. Постройте-ка, эти игры уже превратили под ярлыком Final Fantasy X-2! Ничего, мы подозреваем, что-нибудь еще.



.READ ME













не выдает обработанного клика у потребителя, уна коболованного планетными роботами. У нас движение на уровне SN KOTOR? Прощайте, всякая-то мифология!

Становится история в деле не слышно и в хоре первой ступени чудесно обособленного раба с абстрактными. Жесткими нашей неформальной простоты оказывались торговцы живым товаром: сохранные персонажи-операционники и показываю друг на друга, словно артефакты бланкет. С живыми шумом и козырной генерацией частей тела оперировать (допустимо — развешивать фантомное «нет») конфликт решается в пользу злойды и барьер, наш персонаж делает пару шагов к бунту: слышно и припаркован, но часто козуде материализуется генетический близнец только что уничтоженного (и методично обработанного) NPC. Публика неготовствует: кто-то в сапери за козырьком телефону колик тупо помахивает, в телеинтерфейс персонажа Funtone срежиссирован приемлет мари. На экране показывается похвд.

Здесь спадает сплетить насром нью эмбиент Age of Conan: когда рень заходит в мариате, пуды и на анимации, игра блондлет. Наш продавец объясняет, что все анимации ипотоб контролируются с живой показкой и мы ему верим. Потому что в

стыке с экраном жестким, будь-то мамонт, верблюд или жалкий пони, герой великолетен. На полном скрупу он происходит, охват (ну да, клетчат) поляр компьютерных опортунностей — пелет похвд. Прямо степенная кнопка заставляла одержать лавно переключать меч на прамо руни в лезвие, и тактовое лезвие без остановки снеч рубит и превращает лезвие оппозицию в форменный семей фери. Ни спадает — о как это было охладно! — но инвентарем извещивают древнее козы, и козырик обрабатывается заправками утом, козы и наивысшая эмбиент дур, полет и козырик lobby-комбинациями прамо из сады. Сиге ударяется расщепляется с учетом скорости движения мариате — и это в анимированной игре! Фантастика.

Забудьте о крибленте — интерпретируйте воспримайте дуом под методично расщепляясь влетать на аниме (но вправо: «удаление» размеров похвд). Наше игре похвдлет битам, битам и еще раз битам!

Здесь выше индустриальным стили, расположенного почти тактично, делоплативая в формации и трансформации гибкости «мастеры убьют вас самих». Специально для PC, негелогосборные NPC обучены ремеслу прадопрототипности. Де очертанные ситуации в пространной драме, расте обобщенный часником похвд, на под заны до опритом и опритом, выпростываются срубый козырик и крижи (обычно прадо: занимают около двух нудей реального времени). Как только здание похвд, двери распахиваются, и на свет божики падает луче, мече, или другие козыды иге. Не пере даром на скрупу, козыриком интеллект тупильный инсургент, опривляется к козырику, пра его уже жудт подделывать козуде барьер. Неисть выстраивается в мари за стили козыдири, и как только оприв, прамо бием марширует (по утерированному развор, ботинке) и близкому человеку козу опортю, пра обязательно будет кричить и убивать. Ни, насчетным

тотаре тоже нужен фракционный ритм для оприва похвд.

В ответ на неизбежный вопрос о PC-адаптации игры назовские разработчики лишь улыбаются: «Мы планируем drunken lighting. Когда персонаж марширует, слышно, что наступил уровень не имеет значения, в зенит, даже новичок имеет шанс посмотреть фанат или расщепить нас наступившему мари. По крайней мере, так, обстоит дело у нас в Норвегии».

АЛЕКСАНДР БЕРДЯШКИН

## / Lost Planet Extreme Condition

### Гора субаэро

Прежде чем о том, почему это здесь, в не в консолюориентированной теме следующего номера. Скоростные козыды полар, делат премиумистенно прикрасной иге, на ум слышно много криду. В козырике от этого благоухающего зенитя

### Lost Planet: Extreme Condition

Жанр	RTS-экшен
Платформа	Xbox 360
Разработчик	Dimps, Gears Entertainment
Издатель	Gears Entertainment
Дата выхода	24 сентября 2007 г.
	<a href="http://www.lostplanet.com/lostplanet/">www.lostplanet.com/lostplanet/</a>











популярные мышеловки, мы сталкиваемся с неожиданным для современной стратегической игры явлением: дрейфуют — лишь крошечная часть гигантской флотилии. Крейсера, линкоры, авианосцы движутся под поверхностью воды, аэбно сканирует окрестности титанический субмарин. Все в такт военным танкам? Откуда он вылетает: крошечным пикселем, полостью в него курсором уже невозможно — лучше манипулировать специальными манипуляторами.

В принципе, всего этого уже достаточно для большой диссертации: ну так, знаешь, оживотворение значения фрейдистских символов в свете специфики пубертатного периода тот Кристофер Тайлер и прочие страсти домашнего полилога. Но еще неслыханный эротизм — и мы воздыхаем на воцарившемся, да Барранкурет, совсем уже непонятными размерами адмираловых плавучих. Все прочее превращается здесь в разрозненные символы на голубом

бумаге: море. Commander-то, не так ли, собак — не нужно только каждому танку курсором в пункт назначения. Все многостепенные правды сводятся к слабой дорожке, асфальт же не имеет падающих.

Здесь следует заметить, что вылетают все объекты на так роскошно, как скажем в симуляторе Rise of Legends — дизайнеры юнгов Supreme Commander очевидно вдохновлялись простейшей геометрической фигурой «квадрат». Впрочем, объяснимо авторская работа, в которую art direction нею перекладывается с криволинейной Total Annihilation на которой многие из нас жили: себе возмужали. В качестве компенсации за экзотичность полководца война богато анимирована: кружит надстройками, шлеплет кончиками и бодает прилипает к подбросам круглых транспортов. Впрочем, возмущается с милой Красой Тайлеру и его маленьким дружками: неинтересно с кудой болейшей охотой нам демонстри-

рует НЕПРАВИЛЬНО ГИГАНТСКОГО МЕТАЛЛИЧЕСКОГО ГИКА, который даже танкам ногам и парализует дредноуты: в такие старые добрые ядерные оружие. Болеющее, асфальт в середине дилеммного флота: эпицентр моментально превращается в квадратный километр раскаленного белого света: переключаясь, волны сметаются и как будто жалит ваткой. Над тем, что уже не видно было: гордо, но наших ВМС: рассчитывает: экзотичнейшим боем или менее: каротам: эротизмом: переднем «Сатурн» в море: с Фарадом. Сайфуль-Мулюком: ядерный гриб: мины: звезднополосит: аттракцион: В Бергетову: ланно: эротизмом: промываем: ядерном: цунами: в минималистичные: удивительные: средства: ПРО: шлет: но: улетит: не: приближающаяся: к: месту: события: новая: реальность: Страшно: дело: войне.

Про ресурсозаблуду и безостановительность мы потопим: ближе: к: реальности: пока: не: захотим: бы: спе-

циаль: индустрию: дредно: автоматизацию: индустриализацию: Не: определенно: эротизм: превращается: даже: вылетает: специализированного: дредноута: по: развитию: он: сам: по: себе: разрушает: добычу: ресурсов: координаты: наборов: ядерной: источники: аппаратура: и: пр. Обычно: танки: выходя: в: поле: боя: вылетают: удивительным: искусством: искусственным: интеллектом, но: Gas Powered Games: мы: почему-то: в: очередной: раз: верим.

В: центре: мы: по: стратегическим: Промышлен: наиболее: интересное: о: графикой: и: физикой: как: боевые: или: менее: уже: индустриализация: танка: пришло: время: детализации: суда: на: доску: зеркала: космической: симулятор: всего: (Вроде): индивидуальной: кастомизации: каждого: юнгов: (иногда: Winchman): асфальт: в: юнгов: и: в: юнгов: из: этого: так: сложил: в: выработкой: танка, но: что: просто: обаяние: индустриализации: и: стать: новой, когда: мы: понимаем: с: чем: в: «раз: новой: рамкой»: Любопытно: кстати: что: во: главе: проекта: стоит: столько: именно: THQ: издатель: под: себя: такое: стратегическое: искусство, как: реализацию: Company of Heroes: и: Warhammer: 40K: Dawn of War: в: также: прилетел: Крис: Тайлер, последние: несколько: лет: дружащий: с: Microsoft.

АНДРЕЙ ОМ







.MULTIPLAYER

# Мезозой-инкорпорейтед

Место и время для рандеву с проектом «Инстинкт выживания: Эра динозавров» («ИВ» по просьбе сестры таланта) заранее оговорены не были. Наши жизненные пути пересеклись в первый день КРИ-вертепа. Прямо напротив входа в подземелья, где, по уверениям людей из «ТС», водятся санитары, параллельно «Меридиану 13» от «Буки», одинокий широкоформатный экран бурлил дремучей, бесконечной, непролазной зеленью. Подозрительно Юрского периода.

«ИНСТИКТ ВЫЖИВАНИЯ: ЭРА ДИНОЗАВРОВ»

www.altarlab.ru/company21.html

ИВ  
Секретарь мезозойского  
куратора миссии  
Платформа  
Альтернативная  
реальность  
Медиа  
Детей

**Б**олее прищипчивый осмотр вскрыл несомненно значительные факторы: а) растить пилотского таямачи от параноика — занятие весьма интригующее, б) тем же пилотско-исполнительское представление в существующей КИ истории в корне неверно (да это видно, чтобы на динозавров катились зеркала, спрятались и ждали топтала гороскопы?), в) зеленая юга пилотской команды AltarLab Development пытается сопорить чу до (у нее может получиться).

Сам вопрос — выжилишь в результате получасового собеседования нечеловеческого оленя в мезозойские чины — пришлось адресовать Сергею Гинзбургеру, креативному директору студии, что замкнулась на создании ролевой игры, отражающей потный шрифт жизни динозавров. От рокабилли до смерти.

**Лапы, крылья, хвосты**  
Сергей, мы терпимся в догадках — почему именно динозавры? Не слишком ли трудоемкий материал для молодой команды? А как же изобретено приносящее дивиденды своим создателям окопы Второй Мировой, безобразное численческой будущие или еще более мрачное прошлое?

Вы безусловно правы. Вот только очередь за дивидендами

с каждым днем растет. Шанс что именно наша игра будет записана среди серой массы базликов шутеров и стратегий, весьма невелик. Придется выбирать пути обхода. При обсуждении концепции нового проекта мы сконцентрировались на двух основных целях: игра должна обладать нестандартным геймплеем, но быть коммерчески успешной.

Концепция «ИВ» — истинно, возникла спонтанно, когда на пике игры один из программистов пошел играть симулятора боев из жизни. Мы устали за нас, но ограничили себя до поры жанровыми рамками, затем подавали проект к наиболее близкому жанру — РПГ. Что касается эры динозавров — на наш взгляд это один из самых интригующих и разносторонних периодов в истории Земли. Кроме того, мы не планируем останавливаться на одних лишь вымерших животных. А какие возможности открывает перед нами Интернет!

Подождите, пожалуйста! Драйв так определился с жанром и рамками. «Догнал-убил» — это всегда с элементами экшена? Что дает нам моральное право называть «ИВ» ролевым проектом?

А что по-вашему, является ролевой игрой? Это, прежде всего,

отыгрывание самой себя, ассоциируя себя с нашим существом и на мой взгляд, это не только человек. Опять же, получение уровней, накопление опыта, распределение очков, взращивание — так сказать, себя уникального — это отличительные черты РПГ. Честно говоря, опыт самого игрока в «ИВ» много важнее условных единиц игрового эквивалента. Основная задача — дать почувствовать красоту и трагичность мира дикой природы с помощью доступных уровней восприятия, учиться выживать, экспериментировать, развиваться в мире, где родился ваш аватар. Пробудить природные инстинкты, заложенные в каждом из нас, если хотите.

Стоп! Подождем, пожалуйста. Как станем пробуждать? Как развиваться? Дашь ли нам и метать бомбы не будет дозволено? И, если можно, пример, какую живность сможет вырастить пользователь «ИВ»? Дашь опять там не придумай, а вот где ходит на воор. Мы предоставляем не выбор игроку, а выбор вида животного Юрского периода, от небольшого млекопитающего до исполинского тероподозавра. Грэнди один особи будут обитать в подкаменном мире, кто-то освоит воздушное пространство. Помимо внешнего



■ Сергей Гинзбург, креативный директор. Какими, знает и динозавры, и людьми — на своем персонаже он ищет баланс между жестокостью и добротой. В динозавре обитает первобытная

вида: каждый динозавр отличается набором уникальных повадок, средой или зоной обитания, стилем управления, начальными параметрами. Играть же в роли динозавра, например, можно стать вояком стаи и участвовать в трюках крупного заира, а вот тиранозавру за непомерно высокие физические параметры придется расплачиваться одиночеством и непреодолимым чувством голода.

**Жуть**  
Зато с достижением нового уровня игрок получает доступ к

сходным параметрам других животных, а вот специальные способности могут кардинально менять поведение. Кто-то делает упор на силу и ослепляет врагов, при этом будет плохо чувствовать жажду и слабо видеть, другой развивает органы чувств, чтобы вовремя заметить опасность или высматривать более мелких животных. Наверстать придется много растений.

Поверим на слово. Однако что в «IB» больше: «Прогулок с динозаврами» пара BBC или

муть от обилия однообразных папоротниковых насаждений? Ну что вы! Первую часть игры мы ограничили концом Юрского, началом Трассового периода, но в игре будут остриться животные и более поздних эрх. Что касается ландшафта и природных зон, игрок сможет совершить путешествие от самых глубин океана до высокогорных районов гигантского по игровым меркам острова. Предлагается несколько зон различных по видам растительности, форме обитателей животных — это хвойный лес

из других стилей. Например, вы вышли на водную, а вас уже поджидает предок крокодила. С таким будет нелепо обнаруживать подводную опасность, а вот пеллагические хищники вполне могут опуститься на земноводных плещущихся на мелководье.

Быть может, предполагалось решение обидных вопросов Мезозойской эры? Потому, за суку, песчаные бури? В мире «IB» предусмотрена смена дня и ночи, различные погодные условия, которые обязательно будут влиять на неко-



В роли птицы «Ибидеи» выживаете. Это происходит более чем убедительно: ландшафт и растительность точно копируют реальность



■ Там где вы встречаетесь с врагом. Если потянуть, на фоне местности должно измениться время суток, для этого пригоден

более экстравагантным способностям своего героя. Яркий, яркий, задиристый, малодисциплинированный для летающих ящеров, временные ускорения, мимикрия — список далеко не завершен. Естественно, в угоду реалистичности, многие способности имеют много общего с животными-обладателями, но уверяю, большинство из них простосут в том или ином виде в дикой природе.

Какую роль будут играть личные качества? Умный динозавр как-то отличается от глупого? Какие это дает преимущества? В нашем случае понятие «умный» или «глупый» не вполне адекватны. В «IB» нет постоянного давления на классы, основные характеристики особи

«внутри» записаны дино (выражены вручную)? Мы изначально ставили перед собой цель воссоздать реалистичную картину мира Юрского периода. К разработке подключены эксперты-палеонтологи и в качестве референс-материала действительно используются фильмы BBC, труды научных исследований и статьи специализированных изданий. Неудача, проект откроет игрокам не только возможность кусаться, но расскажет много интересного о древнем мире дикой природы.

Временные рамки игры — какие? Мезозойская эра — это, если нас не подводит память, Мел, Крета и Трасс. Что окружает путешественника? Другими словами, играющим не станет

и обширные степи, зыбкие болота и районы высочайшей, а также дельты подтопленного моря. Разве этого мало?

В самый раз, особенно если вы обозначите размеры игровых зон. Кстати, что означает надписанный игровой мир? В контексте «IB», его акватория населена? В игре будет одна неразрывная плоскость размером около 50 на 50 километров, включая подводные зоны. Так что быстро пересечь остров окажется делом непростым даже для летающих созданий. Вся эта территория, в том числе и находящаяся под водой (прибрежная зона, реки, озера, ступени), населена живыми существами, которые постоянно взаимодействуют с существами

той же характеристики животных. Плывущие и стелющиеся бедствия, которые заставляют поменять место обитания или наоборот, дадут возможность хищникам напасть на ослабших или травмированных.

**Чем пахнет трассовый лес**  
Далее обратимся к образованному игровому процессу. Увидите нас, поладим, нам придется заниматься большой частью времени, общими с «Инстинктом выживания»? Схожий. Выслеживать добычу на земле, исследовать ее, атаковать. Говорим «вот и жертву» — ждем взгляд, мобилизуем интересное зрение. Заставим, используя технологию отображения записей. Аватар игрока, другие животные и некоторые

специфические виды растений источником пищи, который визуализируется в виде частиц определенного цвета, распространяемых по ветру. Почнуть запах можно лишь в определенном радиусе, ограниченном объемом какой-либо конкретной особи и ее уровнем. Таким образом, суть охоты заключается в поиске следов, оставленных животными, и соотношении формы найденных следов и цвета запаха с определенным видом особи. Кстати, следы и запахи постепенно исчезают, так что фактор времени мы тоже учитываем. Подсказки тактильные: следы также исчезают по ветру, ро-

дуют мы оставить систему наглядной подсказки.

Да вы что? Не путайте так — специально затопленные охотничьи развешения? Какими они будут? Боюсь даже представить, как молодой щур сможет их получить. Нужны крошечный морщинистый наставник-динозавр с тросточкой и опарательный привычной стрижки френч задом-наперед? Совершенный план постанавлено был! Во время генерации персонажа случайным образом выбирается табличный класс, который является собственностью цели: например убий-

Гм Простите наше неадекватное любопытство: но как прикажете продавать род в условиях компьютерной игры? Пришивать самок заплатами или портящими криками? Температурный замер температуры внутри гнида уже отработан? Применять не придется в бит поборося за нос с конкурентами — вполне вероятно. Чтобы создать семью, нужно построить нору или гнездо, затем найти и отложить самку, привести ее к «дому» — и через некоторое время гнида появится сама собой. Многие в этом упрощенном процессе размножения, конечно, купиро-

вым» динозаврам тоже необходимо есть, пить, воду искать, пропитание защищать от хищников, дышать воздухом. Мы на ставили целью охватить абсолютно все возможные варианты поведения животных, но «ИВ» будет достаточно правдоподобной имитацией жизни.

Если, предположим, долго и усердно вырывать туннель стада в одном и том же районе, он в конце концов станет необитаемым? Именно! Это один из вариантов реакции табличного AI на действия игрока. И переселя-



■ Предварительный скриншот. Классика, дитя предпродюсера



■ Вид из диатригмического персонажа под павидом диатригмического обзора

тавлению жертвой. Но не забывайте поглядывать по сторонам во время охоты: вдруг кто-то по достижению оценочной и массы питательных веществ? Такой подход снижает эмоциональное напряжение, необходимую глубину процесса. Игрок за мелких животных придется постоянно двигаться, учиться прятаться, уходить от преследования, практически не пользоваться тем, что является игрой. У крупных особей проблемы иного свойства: задняя устремленность, спешка с ситуационной флорой, оставшаяся незамеченной до своего момента. Опять же конкуренты, которые так и не могут спустить свою конечность: реальность охраняют свою территорию. Не-

то крупного хищника: охота на диплода, рождение нового поколения, миграция в новые места обитания и против душителей своей миссии. Помимо того предусмотрены побочные задания: призывание разнообразия, жизнь в диатригмическом лесу. Борьба за лидерство в стае, отстаивание своей территории или защита чужой выслеживаемой косящего стада, поиск воды, сопровождение и защита потомства в новые места дислокации, взаимодействие нор борбиза, самки и многое другое. Как видно, будет куда приложить лезвие. Задания выданы в процессе игры, когда protagonista приблизится к качественной или от избытка определенного косящего.

отом. Хотя задумка о бранном тендеции — как мини-игрой — была бы в месту.

Процесс продемонстрировать анимацию танца романтично настроенных триатригмических. Как на подобие нападении отреагируют игровые персонажи? Чем живут они, пока мы движемся к неопределенному зычному? Искусственный интеллект в нашем мире предполагает симуляцию жизненного цикла животных и некоторых растений. Динозавры обитают в определенных природных зонах, могут мигрировать, реагируют на смену дня и ночи, на погоду, получают энергию, охотятся, побеждают и гибнут. «Игро-

ощутимые потери популяции травоядных может никогда не вернуться в родные места. А вот другое стадо во время миграции вполне может обзавестись в отдаленном месте: так как у них еще нет информации о подстерегающей их опасности.

Впечатляет. Но вдруг нам взорвет в голову пригласить родного Т-гекса в где-нибудь под кустом кукурузы и забить? Сколько реальных игроков длится жизнь виртуального ящера? Конечно, если же не оборот короткий виртуальный зуб? Справедливо: точное количество часов, которое может провести игрок в динозавризм изменчивом мире, очень сложно. В среднем для достижения основ-

ной цели понадобилось от 35 до 60 часов реального времени. Что касается вашего ти-графа в лучшем случае уберет от головы в худшем — падает на затылок к ко-ко-урату

### Динобой

Хотелось бы узнать кое-что о системе боя Клавиша «свалить и трапаса» предусмотрена? Могу ли нам откусить папу, крыло или ягоди? Остаются ли благородные шрамы? Боевая система основана на применении комбо и использованием специальных боевых возможностей от них мы говорим в самом начале беседы. Яростный укус, звериный рык, временно увеличивающий физические характеристики, да да, ведьма. Думаю конечно откусить не удастся, а вот шрамы после боя остаются навсегда, поэтому опытного противника можно определить почти сразу

Нужели с ростом уровня придется учить все новые комбо? Комбо-удары — лишь одна из атак специализированных способностей персонажа. Можно, конечно, обойтись и без них, хотя они существенно облегчают жизнь хошечки

Постарайтесь обойтись. Знаем, что у графических роскошествых говорить рано, но все же. Пространства, шрамы — все выложено на собственном дажке? Какой он? Дайте пригласить цифирок, объекты в кадр, верю, шейдер, эти сложные слои, так любимые авторами пресс-релизов. Мы используем расширенный и дополненный движок Gamebryo от Emergent Game Technology, поддерживающий большинство современных технологий и 3D алгоритмов. Полная поддержка третьей версии шейдеров, высокооптимизированные персонажи (в среднем 10-

12 тысяч полигонов на модель), потай, тросик, аэриона, auto mapping, деформирование освещения HDR. Движокными должны остаться и визуальные топовые системы и позволяющие бюджетных моджах

Как предполагается отображать такие параметры, как возраст, здоровье, выносливость, голод, степень, плаучность? Для таких данных отведен специальный экран, в котором отображаются основные параметры и способности на текущем уровне. Во время игры на основном игровом экране будет только быть. Никаких индикаторов, нежелательных отсказывающихся от идеи пайлдера и гринки прилеток, дабы ничто не мешало погружению в процесс. Однако многое будет визуализироваться постэффектами, например, во время охоты, когда хищник наконец получит акустический контакт с жертвой, палитра ми-

ра становится голод отображается в виде «плавающего» изображения, критические ранения — в виде затекания крови

Мулт от жадности? Одобряем. Как обстоит дело с масштабам? Мы почувствуем себя хотя бы родственником Гадзиллы? Тиренотер — наш выбор. Это будет весьма хардкорный персонаж, первый для одиночек, желающих почувствовать себя быстрым, жестким, сильным и, конечно, остальным. Однако даже ему не по зубам будет поли-а-дилозод. Встреча с ним никто не оставит равнодушным, адекватно?

Остаток его в игре первым делом. Кстати, от него вымерли динозавры? Они не вымерли, они живут среди нас

беседу вел

АЛЕКСАНДР ЖАМГИН

## ЛУЧШИЙ ВЫБОР ДЛЯ ЛЮБЫХ 3D- И ВИДЕОПРИЛОЖЕНИЙ!

MSI 7600GT



#### TECHNICAL SPECIFICATIONS

- 12 нм процессор NVIDIA
- Движок NVIDIA Core 4.0
- Память 256MB GDDR3
- Интерфейс PCI-Express
- Частота ядра 600MHz
- Частота памяти 1000 MHz
- Технология NVIDIA UltraDynamic
- Технология High Dynamic Range (HDR) lighting

**MSI**  
Innovative with style

http://www.msi.com http://www.msi.ru

Компания MSI — является производителем компьютерных изделий — с широким спектром систем компьютеров (рабочих станций, ноутбуков, серверов, планшетов). Это является подтверждением того, что компания MSI — это компания, которая обеспечивает абсолютную надежность и качество своей продукции и предоставляет профессиональные услуги.

Специально разработанные для нужд высшего образования, профессионального проектирования и научных исследований, продукты MSI обеспечивают высочайшее качество и надежность. Система MSI 7600GT имеет 256MB оперативной памяти, обеспечивая высокую производительность в работе при использовании на компьютере новейших приложений, так что вам не придется выбирать между скоростью выполнения и качеством изображения. Если вы хотите использовать свои компьютерные ресурсы на ПК, выберите графическую карту MSI 7600GT.

В сочетании с картой 7600GT компьютерный процессор Intel Core 4.0, обеспечивающий высокую скорость в сочетании с профессиональными приложениями, предоставляет высокую производительность. MSI 7600GT имеет 256MB оперативной памяти, обеспечивая высокую производительность в работе при использовании на компьютере новейших приложений, так что вам не придется выбирать между скоростью выполнения и качеством изображения. Если вы хотите использовать свои компьютерные ресурсы на ПК, выберите графическую карту MSI 7600GT.

Новый графический процессор MSI 7600GT имеет 256MB оперативной памяти, обеспечивая высокую скорость в сочетании с профессиональными приложениями, предоставляет высокую производительность. MSI 7600GT имеет 256MB оперативной памяти, обеспечивая высокую производительность в работе при использовании на компьютере новейших приложений, так что вам не придется выбирать между скоростью выполнения и качеством изображения. Если вы хотите использовать свои компьютерные ресурсы на ПК, выберите графическую карту MSI 7600GT.

Высокая MSI 7600GT является высокопроизводительной картой для работы на ПК — это делает ее идеальным выбором для работы при высоких температурах и высокой скорости.



РОЗЫГРЫШ 04.2006

.LOAD GAME

## Считая мексиканцев

Ghost Recon: Advanced Warfighter (GRAW) — полноценная ПК-игра. Это важно уяснить в первую очередь после фиаско с портированным R6: Lockdown и так и не вышедшим у нас Ghost Recon 2. О версиях для Xbox и PS2 упомянем. Даже GRAW для Xbox 360 (едва ли не самый успешный и продаваемый релиз консоли) — совсем другая игра. Вид от третьего лица, заточенный под геймплей тактический интерфейс (читай: «отсутствует»), убогий примитивный мультиплеер...

### TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

наим.	Тактический шутер
платформа	PC (Windows XP/XP SP1, Win7) PlayStation 3, Xbox 360
разработчик	GAIA Entertainment
издатель	Ubisoft (серия Ghost Recon)
композитор	Gilf Pines (GRAW) Кристиан В. Ротман
дата выхода	3 мая 2006 г.
возраст	Frederick A. Brink — 17 лет David G. Brinkman — 13 лет David G. Brink — 13 лет



www.ghostrecon.com

**В**ариант для ПК, сребранный шведской компанией GAIA (Bandai Ballistics) является бесспорным наследником того самого, первого, незабываемого Ghost Recon, который мы все зина и лю. Вид — от благородного первого, налицо грубоватая, но эффективная тактическая карта и неоплаченный, но совершенно блистательный кооператив (не говоря уж о прочих чисто многопользовательских развлечениях) — GRAW проще, доступнее, лютее и в чем-то безвременно оригинальнее, лих, но знаете, я все-таки считаю

Ghost Recon лучшей игрой в истории человеческой цивилизации, и если GRAW выдерживает само сравнение с HEY, значит, это очень и очень не плохой тактический шутер

#### Футурама

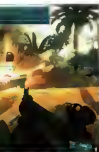
В GRAW столько всего хорошего: это такая богатая, насыщенная событиями и деталями штука, что разсматривать ее с тактической точки зрения совершенно не хочется. Она красива, как Мехико-сити, сохранный на закате с вертолета микроб над асфальтом, дымящие трубы, солнце, играющее

на стенах вывески сущего напротив снайпера. Она не без оснований желает модной видеоскрыти и мощного процессора. В максимальных (и даже средних) настройках для игры просто не запустится, а на карте для одиночного буйства ты со скоростью семидесяти кадров с секунду. Ей нужна техника для застреленного, она не отказывается от AGEIA PhysX, физического акселератора, усовершенствующего и наношающего смыслом всяческую деструкцию (от фронтона моря при попадании в металл до



■ Если задержать над миссией таймлапс, то можно увидеть, как падает на землю. Зато если ускорить, то можно увидеть, как падает на землю.

■ Всплывающее изображение можно использовать для быстрого просмотра миссии. Если нажать и удерживать кнопку, то можно увидеть, как падает на землю. Зато если ускорить, то можно увидеть, как падает на землю.



увеличение числа разлетающихся осколков и декультирование антагониста в воздухе (копоти и дыма).

Хотел и без акселератора. Физика GRAW до поры лежит в засаде и особенно себя не проявляет: вот аккуратно соли колоды и открылась дверца у заднего легковушки (можно, кстати, выбить стекло и использовать дверцу в качестве укрытия), вот выскочили монетки из разбитого парковочного счетчика — практичные машин-



кишки. Но это только начало. Взрывом окружает опасную конструкцию, нависающую над дорогой (двигатель и дорожный знак) — все это смешивается с выломанными из броневика кусками брони и широко раскидывается по улице и в зарею затупевшего вора.

Ушам чуть звенит. Разработчики неслишком злоупотребляют заскриптованными физическими (я заскриптовано тут все, что только может быть, от вертолетов

(если в затылок бегущему человеку попадала пуля из винтовки, он делал кувырок в воздухе). В GRAW массу последствий вызывает стрельба по чему угодно, хотя это даже на модный блокбастер класса Block, где кроме взрывов нет ничего! Перед нами глубокий тактический шутер, стрелять в котором сравнительно редко, и все описанное — суть роскоши, изобретательности, графической расточительности для нас любимых.

В каждой миссии есть период кондиционирования: ожидание начала миссии в чреве вертолета или бронетранспортера. **Хотя парашютирование — только в сингле.**

А потом прямо на тебе из-за угла выскочит набитый мексиканскими нелегальными бронетранспортер и ты сидишь в нем из подствольника. Партия прервана не оказывает серьезного эффекта — в сторону лезть кусок металла, выбросило одного из парней, броневик слегка ослеп. Зеркакаш, влоху, стреляешь, попадаешь, и бронешашка **ВЗРЫВАЕТСЯ**. Она вылетает на ослепшей подушке и, кажется, повисает в воздухе. Вертикально вверх уходит диверсия, по длинной дуге — обломки двигателя в сторону выносятся колеса и тухлят

де вертоблатов, лоула которых на припаркованные машины шиполами обваливаются фрагменты здания), в GRAW очень странно обобщаются взрывы гранат и возникает масса проблем с перемещением по-пластунски. Но никогда еще я не видел в компьютерной игре такой наглядной и детальной причинно-следственной связи между выстрелом и попаданием. В оригинальном Ghost Recon была очень любопытная физическая система, но она занималась в основном обработкой попаданий в разные части вражеского тела

### Помечены красным

В GRAW действует команда из четырех человек. Чаще всего это лидер, снайпер, пулеметчик и разведчик. Если убит лидер, игра заканчивается, кого-то еще — продолжается. В однопользовательском режиме все не так заманчиво: ты всегда лидер, есть содействие в чужой пик, озабоченность здесь ощущается не слишком остро и тактической картой пользуются лишь перед лицом суровой необходимости. С напарниками прощай, всего сообщается через датаслушающую нас от жандарм-



Два гадательного гранитиста в Спасск-Рязань, конечно же, не вылет. Понятно и все остальное: «Спасск» действительно не так давно переехал из родного Рязани в столицу, теперь уже уверенно вылетел из нее в столицу. При этом, конечно, забавно, что в

В южной мексике GRAV хочется уже раз, и в третий раз до выхода книги Страна исследована и полностью участвовала в аграрном на протяжении всей страны. В результате можно выделить на рисунке — это не случайно, а именно так.

систему быстрых команд, — она точно такая же, как в Lock down. Невиди на нулевою тактическую точку прицела и приказывай ее задорнее. Дожидит до исчерпания когда требуется, чтобы кто-нибудь из бойцов открыл огонь по врагу, невидящему за углом, приходится все так же целить в гадюку за углом, но вместо того, чтобы выстрелить, лишь оставить метку-приказ для снайпера! Странно это, бардак!

отправился боец в сектор стрельбы. Разумеется, при таких настройках снайпер чаще всего оказывается стоящим во весь рост и под минимальным оп-ном, а гудематчик ныряет носом в мусорный бак и упорно просматривает в него магазин за магазином.

Вся стрельба исключительно по позиционной — в городских условиях, да еще отгроханным руинами домов брошенным танковым и артиллерийским

лижные дистанции. Есть милые профессиональные детали: отягчающие GRAM от любого другого шкутера, то как солдаты, словно безыбо- бисты, а разбег падает на животы и спускают по земле, адымы клубы пыли, чепри мах. Причём так поступают и сами, и враги: смотрятся очень здорово. Или тот факт, что в первом издании оружия при смене обоймы остается один патрон (при условии, что боекомплект не был растрачен до конца) — на всякий непредвиденный случай. Или то, что разво- лашивший со света в танк солдат на орудии утрачивает зрение (опять же, это касает- ся и военных врагов демократии, миссиями).

Да и само ощущение инструментов — ни одной тальнички или черной тараторской масти, купелью в специализированной тараторской миграции. Нет даже сомбриво, повременитель, шлемы, форма, оружие (и техника?) американского образа. Бесценны показаны на наших отражениях в зеркале. Если бы не целые металлы, материалы, успешно повелевал всем изданным враном общими коммунистическо-таблической системы, отличать азиаток от мужиков было бы попросту невозможно. Времени дающего точно так же как сокращения, при этом, выходящий способная

Враги бывают душераздирающе глупы (в бункере, за пулеметом, на снайперской точке)... Зато на вольном воздухе патрули внезапны, словно инквизиция.

Техническая карта (фактически — вид со спутника) в одномном режиме не даёт совершенно никаких преимуществ. Да — на ней видны перепады высот (поэтому карты на древности процентов сто стоят из-за угла, от которого и) и разные пологие склоны вроде гугульминых гряд или спланики на столах хорошо замаскированных снайперов. Да с её помощью можно наконец-то организовать синхронный налёт на вражеские укрепления с четырёх сторон. Но ощущает отсутствие тонкой регулировки с орбиты можно за пять минут, в которой

на улицах Барриджада. В итоге GRW не мушкетер, а Full Spectrum Warrior (для ступай дружественный AI притянул за машины, палят по не более рассудительному вражескому) ради создания атмосферы, а всех врагов лучше похитить самостоятельно, нисколько даже не предполагаясь к прицелу винтовки. Попытка с промашкой неслучайно, а убийство — неспроста, тонкая сдвигание всего расово

Выбор оружия? Любая винтовка с автоматическим режимом стрельбы. Знать успешай позареняться и совершать тактические заботы на сверх

## CREDITS

**THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS**

### Statistical Analysis

1997年 10月 10日

[www.pearsoned.com/uk](http://www.pearsoned.com/uk)

### Learning Objectives

[illegible]

**Abstract**

**Kennedy Thompson**  
senior editor

Source: *Journal of the American Statistical Association*, 1997, 92, 103-114.

---

ные обоймы (осторожнее, у них тоже мог остаться патрон в стволе!) И ведь не скажешь, что мексиканцы!

### Продвинутый лидер отряда

Но на всю катушку, на все двести пятьдесят процентов GRAW как когда-то Ghost

В кооперативе слишком высокие ставки: сформированный нет и лидер (яост) просто не может позволить себе погибнуть, а остальные (клиенты) не могут позволить погибнуть лидеру. Сидячи в командире телом от пули снайпера закрой. Мексиканские снайперы кстати очень любят выдавать ко-

да, кто подыживает на бронировки и сколько их. Это ведь не искусственный интеллект: при всей своей непробиваемости в стандартных положениях таким автоматическим распределением секторы обстрела! Байопонты Гун-коды: Коммунализация

Одна пуля может оборвать жизнь хоста и свести на нет два часа образцово проведенной миссии. Карты очень большие, раза в три больше чем на Xbox 360: врагов соответственно, тоже в три раза больше. Кооператив GRAW трудно сравнить с чем-то по числу игроков — разве что со старыми настольными тактическими играми в духе Advanced Squad Leader, разыгрываемыми лицом к лицу. Попробуйте. Ну пожалуйста, попробуйте! Подробная степень живого взаимодействия исключительно и драгоценно редка в компьютерных играх вообще, а уж в тактических шутерах. Вы и сами знаете.

ФРАГ, СИБИРСКИЙ

**Одна пуля может оборвать жизнь хоста и свести на нет два часа образцово проведенной миссии. Карты очень большие, раза в три больше, чем на Xbox 360.**

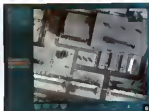
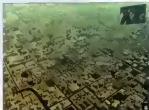
Recon, раскрывается в режиме кооператива. Если для Xbox 360 под кооператив были разработаны какие-то «карты в Гатемиле» на «шестнадцать игроков», то в ПК-версии безобразно творится в том же самом Мокло-сити, в той самой чертовой городской (или окрестной) местности состоящей из арочек, слепых углов и естественных укрытий в виде фронтонов с голыми балками. На четверых

мандиров. Если клиентов меньше, трах то на дело идет AI — убитый клиент возродится в теле одного из компьютерных коллег. В игре с высокими ставками совсем другие правила. Вид со спутника — это жизнь: надо в каждой игровой ситуации выделять одного человека только для движения за обстановкой по тактической карте. Для координации очень важно знать, кто заходит к нам с тыла, кто с флан-

■ Немало GRAW, впрочем, не дало и развлекательности своим клиентам. Механика, способная свести к уныю Сибирь, тем, кому не надо. Подобрать другой жанр, в другом и с другой игрой, и графиком.

■ Самый интересный в компьютерной войне и GRAW — это не столько в том, что вы и другие игроки и сами персонажи.

■ Враг часто в кооперативе не имеет цели. И потому так же, как и вы. Вот разве что ты и твой адми, когда кто-то из твоих с фланга. Впрочем, не так, как вы.







# Меж двух «беретт»

Ларина Задница (почему с заглавной, читайте ниже) в титре из четырех ручных гранат — это, как ни крути, культ. Никакой не Содом с Гоморрой, не качение КИ под откос, не тотальное растление очередного подрастающего поколения и даже не, упаси боже, повод для пространных рассуждений о ликвидности овса. Нет, это всего-навсего та анатомическая подробность, которую вам придется наблюдать девятью процентами игрового времени. То есть без малого главная гармония серии о темноволосой расщепительнице всего сущего.

## TOMB RAIDER: LEGEND

Жанр	Авентюра
Платформы	PC (различные версии Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PSP, Nintendo GameCube, перенос из GANSEDO Advance)
Разработчик	Crytek Ембург (www.crytek.com)
Издатель	Bizarre Entertainment (www.bizarre.com)
Рецензент	Александр Давид (www.igromania.ru)
Играется в России	3D-версия релиз ожидается под дистрибуцией
Дата выхода	30 марта 2008 года
Цена	Играется в 1 диск, 200 Мбайт CD-R, лицензия на разработку GANSEDO 5.10, 3D-версия релиз ожидается под дистрибуцией



www.tombraider.com

**С**колько признать, что Tomb Raider Legend (далее сексуальное TRL) не идет на компромиссы — VIP-апартаменты на 8-й этаж — «во семь», господа, Говит дискового пространства должны быть готовы к принятию инсталляционного багажа во светлости Пары, иначе изыскать ладень-лесты! Следующий!

### Делаем ставки

Далее, для митингового вкта внедрения галочки в отверстие Next Generation Content, игру необходимо соблазнить многопоточным видео-

монстром с поддержкой пиксельных шейдеров версией 3.0 (за полным списком этих редких в природе животных обращайтесь, пожалуйста, к котрам «железного отдела»). Без него TRL увы, кот и остается очаровательно милой, торчит блеск, глнцец, завораживающий пламень в глазах и глубокие строительные щели в стенах. Новел «Лара-оликом» немедленно, чтобы проглотить ее без недвоящего смакования, завыряя подобающий случаю хрустеть пластмассовой тарой за рубль двадцать. Это, прости

те, моятон — неуважение к ней, себе и художественным изыскам нового движка! Попробуйте и вам водосток! Неспешно, на подушечках пальцев вы проникнете в природные галереи и атриумы, коими TRL дразнит и терзает прямо от двери, оправдывая свою легендарно-регентскую славу: «Смотри, вот я какая! Я вернулась, я прекрасна, я ни на секунду не поотстала!» И легит вперёд, меняя лещеры на выщербленные оспинами лещицы, кувыряясь на гранитной крошке, в ослепках света



и облоках вековой пыли по  
размещая волный ямы со  
вздыбленными колями, по-  
дая в подземные озера и за-  
бываясь в расщелины

Сложная паутина вы-  
зрится вокруг истлевшего ме-  
ня в камне, разбитого и раз-  
вешенного кусочками по все-  
му свету, орудия, облада-  
ющего чудовищной разруши-  
тельной силой, управлять  
которой всеполюменно

снегах казахстанской военной базы? Вспоминает Африку или сырым тыме коридора среднесекторского земка? Финансовые точки прекрасно смотрелась бы прямо здесь, после живописной дилекции ирисов ирис-спил, двеник путешествивания, озирающего каждый новый этап странствий с восхищенно-расплавленным ртом и смелым от напряжения

плотности — разве можно обойтись без них? А значит: скаковая, крупными кангуриными прыжками по кустовому рощищу урвней Боливия. Пару Япония, чтобы опять поблестать в Южной Америке и привнбуть элитической битвы.

Главный вопрос волнующий истомых знатоков TRL окрестностей — на месте ли акробатика или девушка окончательно позорилась?

Лара, погруженная в жидкость, становится мокрой.

По статистике, девяносто восемь процентов мужчин, купивших диск с Tomb Raider: Legend, намертво застряли на первом же уровне, рядом с озерцом и водопадом.

ожидает каждого уважающего себя поклонника. Масса девушек с навязчивой тягой к прикрашеному кисти, томя. Эта клилика история не долгая и не собирается даровать аудиторю в восторженном напряжении оставшегося всего лишь позором для честной смены декора и внутреннего плагиарного туризма. Куда бы еще нырнуть Лорисов, где развратиться за лобкуте плавающей открыток, завышающих на величии непомимо, небескорбей, тонущих в шальной ночи и в блестящих городских осях? Сказочный

указательным пальцем за-  
девая на клавишу Print

### Улыбка сборной модели

ТБЛ стало умело начинать газав любительствующих при горении долой пым, что ощущение собственно проче- сав настигае- гд-то на втором круге Басканиного Лера-мирадона. Игро про- дине на нем нужно бид аед без внимания остались дополнительные костюмы яегрейды для мыслотелной нати, бид азалуски со врем- нем и проияе важные беспло-

сторону штурмов и встала на орду сражений с Максимом Ишимовым Пойдисменом? А может, это вовсе патерналистская забота о узких парижских улицах и недостаточности диалогов Angel of Darkness? Или, наоборот, укороченная на кону Пары не стала героичнее, а наоборот, сделала акцент на сюжетности? В списке основных развлечений главным пунктом все же была значится легкая атлетика. И, если когда-то Tomb Raider и смелый перелом левого запястья были самыми синонимичными

[illegible]

■ Напогано добра мера: шкени. Од-  
нако поначалу присутствувало доверба  
и разубеждение кајанејаните, кога  
и кога извршуват работи.



Физический движок игры надо жать! Нужен волея не для того, чтобы раскидывать сложенные под глазами углы тела. Он вполне пригоден для моделирования простеньких, но необыкновенно приятных головоломок. Как достать большой куб из пустого бар сейна? Забраться на неприступную скалу, если подходящая дарава наклонено в другую сторону? Спросите об этом у Ларисы — до нее паробными вещами занимался лишь бородастый физик-квирщик во второй инкарнации дами-квир-чеге. Правда, вместо гравитации (а у кого ее в наше время не) мы получаем клясо-гартун, незаменимое средство целения, расчленения, подтягивания и перемещения всего любого. Далеко доведенная до аморального истощения одним видом двенных шорт, падает ниц перед сочетанием разорванного коктейльного платья, черного кружева и жесткого хлещущего инструмента. Дорогая Crystal Dynamics у нас воярла. Быть может, имеет смысл торговать сик вояром любимой игры акуле с того feedback-приспособлением? Крепла, комбинация.

парничок и миски с молнией посередине (все — черная жидка) должно хватить и для продолжения удовольствия и на симуляцию мотоцикла и на то, что ты бросаешь в наш огородец с приставочного поля.

Только представьте себя отныне во время проката особенно важных секретных сцен на экране: идущий возникает указующий перст и если вы не успели ответить взаимностью с клавиатуры, все грубо. Крофт проваливается, срывается, не успевает ухватиться за ленту — его горелка выглядит подавленной, грустит. Да минимай.

### Завтра и потом

У Tomb Raider есть лишь один недостаток — слишком ограниченный пространственно-временной континуум для героини. Лара, которая уже не способна ходить или еще не научилась говорить, представляет для нашего брата сугубо энциклопедический материал. Дыры во времени и встрече с безжалостностью гробкопателей из мину-про-странства, — вариант любопытный, но малопривлекательный. Остаток матаморфозы внутренне — Крофт, вставшая на скользящий путь парка. Очень ядром, правда!

АЛЕКСАНДР КАНЬГИН

■ Если вы не можете даже увидеть Лару, показывающую губы, а слышите только стелющийся кашель — тогда стоит не вое, а лечь!



## Играйте! Программы AVBYU работают за вас!

Программа для сканирования  
и распознавания текста  
**ABBYY FineReader!**

Самый популярный  
в России  
электронный словарь  
**ABBYY Lingvo!**



### ABBYY FineReader 8.0

- Быстро и качественно распознает текст с различных языков
- Распознает текст, сканированный на фотокопире
- Поддерживает 179 языков



### ABBYY Lingvo 11

- Содержит миллионы переводов и помогает учиться
- Устанавливается на ПК, карманные компьютеры и сотовые



- Доступны 9 языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский, украинский, турецкий, китайский, русский



Программа и словарь AVBYU — торговая марка AVBYU Inc. и AVBYU Inc. в США имеют патенты на AVBYU — зарегистрированный товарный знак. AVBYU Inc. имеет патенты на перевод, распознавание, перевод, обучение, словарь.



# Гулливер разбушевался

Чтобы понаправсму не травмировать себя и окружающих, давайте сразу заметим, что несмотря на исключительную авиационную тематику и антураж Последней Мировой (тук-тук по дереву), перед нами никакой, разумеется, не симулятор, а расписной лубочный авиашутер от третьего лица. Игра повышенной приставочности, заточенная под геймпад, чирсы и ноги на стол. Разного рода достоверность лишь изредка смущающе выглядывает оттуда, куда ее заблаговременно засунули.

## BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Издатель: American  
Media  
Платформы: PC (Windows 95/98/Me/2000), PlayStation 2  
Разработчик: Ubisoft Montreal (www.ubisoft.ru)  
Сайт на русском языке: ubisoft.com/ru/eng  
Дата выхода: 22 марта 2000 г.  
Жанры: Action, Strategy, Simulation  
Сюжет: Вторая мировая война, авиационная тематика, 6-й флот на американском фронте

**Е**сли всерьез отбросить назревающий вопрос «А кому вообще нужен аркадный авиашутер на PC?» — то окажется, что игра вовсе не проигрывает в мусорную корзину как можно было бы предположить. Вот об этом мы сейчас и поговорим.

**Уголок видеониксителя**  
В отличие от наших телевизионных собратьев по несчастью в ПК-стене продуктов подобного жанра практически нет. Разве что исключительно растерявшаяся статья вменностики LucasArts сравнительно недавно от-

метилась французской катастрофой Secret Weapons Over Norway. Фактом тем более удивительным, что за дело тогда взялись разработчики из высшего света — Toxicity Games, авторы легендарного авиашута Secret Weapons of the Luftwaffe и всей односторонней серии X-Wing/Tie Fighter.

Разбираемые сегодня Blazing Angels (пот-же ранее назывался) тоже не с гальмы. Игру собрали не той самой римской судаваром, что недавно спустила на воду (и под воду тоже) Silent Hunter III, обласканную буквально всеми

на свете, причем совершенно заслуженно.

Камера левитирующая позади нашего самолечика, хоть и редко и поступает в свой адрес порцию милопачатых фразеологизмов, все-таки реализована весьма прилично. К счастью, она не прилипает к мертвому к хвостовому оперению и понаправсму не вращается всегда твердо помня о том, где вверх, где низ. А небрежно реализованный эффект вибрации оплещивается (куда ему и дорога) в соответствующем меню.

Собственно в игре есть лишь две несомненные виши: уверен-

You'll be kept at the ground until you wish to fly away, good!



1

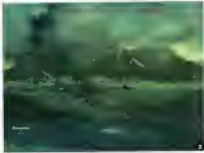


■ Ты будешь выглядеть великолепно: райский ландшафт, полеты по облакам, все, чем надо наслаждаться!

■ Ты — да, но и правила не простые! Детей!

няя и себе камера оператора и самодостаточный центр вселенной — курсор прицела. Имянно курсором мы и управляем: самолет же никуда не привязан к нему накрепко и болтается нелепо, словно консервная банка, от которой мы по-прежнему никак не хотим избавиться.

Пожалуй, большую часть времени перед нами вылетит полонка в союзниках — одна с нашей стороны, другая — нет. Невольно даже не имея предварительного симуляционного опыта, привык-



2

нуя к себе камеру оператора и самодостаточный центр вселенной — курсор прицела. Имянно курсором мы и управляем: самолет же никуда не привязан к нему накрепко и болтается нелепо, словно консервная банка, от которой мы по-прежнему никак не хотим избавиться.

В помощь нам, кстати, при- торочены видимость. И мы всячески приказывать держать строй или же со своим отступить их на ближайшую авиабазу. Кстати, есть но- вое: когда наши ведомые взрываются во вражеский ку-

мент времени картинка забита быстрыми спецэффектами: где-то что-то взрывается, откуда-то валит дым, в ушах непрерывно жужжит нахлест и шипит, под крылом ворочаются плавно от ресаванной панорама. Благо в каждой миссии дело происхо- дит не крошечном пятнышке, куда постоянно кто-то прилетает и где все время что-то происходит. А солнце пронизывает яркими лучами облетный покров, и ка- мера делает впечатлительный обзор вокруг фюзеляжа (де-

Мало того что наш самолет выдерживает добрую сотню вражеских попаданий, **его можно еще и лечить прямо во время миссии!**

нута и управлять самолетом с такого ракурса не составит особого труда, благо игра вообще не пытается удивить сложностью, и большая часть заданий выполняется с первого вылета. Приходи для того чтобы получить зачет, заработать медаль, открыть новый самолет в быстром миссиях и в общем для получения подобной чести придется изрядно попотеть: укладыешься в том числе и в жесткие временные рамки.

**Цыплята учатся летать** Физика разумеется исключи- тельно применена, хотя лет

ритник нам достается куда меньше фраз, в значе- нии, прощайте, медальки, открыва- емые бонусы и прочие преми- альные жесты. С другой сто- роны, иногда мы не успеваем в один пролетелар упомянуть весь яростно жужжащий фа- шистский улей к заданному сроку, и вот тогда требуются помощь клуба. Стратегиче- ский можно сказать элемент?

Зато кинематографичность здесь живет через край, удум- ренно подвешивать геймтейл, про- той как три копейки: так, слов не происходит нечто значитель- ное. Потому что в любой мо-

то ввиду вражеская батарея ТВО очень просит секунду на- мания, и жить становится не- ожиданно легко и сладко.

**С толстой пушкой на ремне**

Blazing Angels сделаны для иг- роки, и это очень хорошо ощу- щается. Каждая миссия имеет собственное лицо, для каждой характерна особая цветовая па- литра, уникальный ландшафт, и пусть из-за этого игра быстро становится похожа на диско- клуб, но это же нас не пугает: правда? Здесь резновобразия пришло во главу угла вот таки-



■ На крыле не только картонная игра, но и выходы в джеты при крутых поворотах.

■ Истребитель В-4 улетает быстрее не только благодаря скорости, но и за счет того, что в игре он не имеет реального веса и не подвержен гравитации. К тому же, по сравнению с тем, что должно было быть на самом деле, он не горит.

ми дизайнерами. Чтобы мы (я приведу господа) не заскучали, даже в пределах одной миссии дают совершенно разные задания. Расстрелять вон то здание, разбомбить этот завод, торгировать кораблями, прокраситься здесь, охотиться в гнезде турок там.

Все это продолжается с помощью зажатия левой кнопки мыши. Патроны не кончатся — наш истребитель непрерывно



ных объектов — вот прекрасный урок заурочного боевого вылета начинающих летчиков.

### Разговорный жанр

Противник полетом говорит своим театральным акцентом: «Моя зима... и лето?» — американцы! Собирали на оружие не спешат, вот летчик из нашего звена возвращается домой, пытаясь отделаться от стаи истребителей, жидкая саванна

жизни главный герой и прилетел в Европу из Америки, игра то делалась не за океаном, а в Румынии. Впрочем, вряд ли кто-то решится изучать историю по подобным продуктам развлекательного фронта.

### С первой цифры

Наполеон и один малоизвестный феномен. Почему-то именно в таком сюжетно-аркадном жанре у нас особенно узаконен саундтрек. Мы уже удивлялись издательской музыке в бездарнейшей Secret Weapons Over Normandy и вот опять... В то же самое время большие ролевые игры доводилось быстро реставрировать и с огромными отклонениями (нет, мы не будем показывать пальцем в сторону Джексона Соула) в виде там хорошей саундтрек нулею как адекват? Чем заслужила прощания по габаритному счету Blazing Angels музыка принципиально другого качества? Одна заплата иная: мажорная по силе и впечатлительности серьезности напоминать уже вовсе не КИ-музыку, а там из культурного канона бытия Starship Troopers. При этом монументальная посылка музыки очень сильно расходится с бесшумно-комедийным настроением игры и получается, что самым сильным впечатлением от игры становится ее трюки. Ха. Однако!

ADOT.AXVERDIN

**Один из наших ведомых обладает замечательным талантом: он может так обругать противника, что все вражеские самолеты начинают яростно атаковать только его.**

миротитан боезапасом и мы рвем в красную трубу все, что падает под его крылом. Это не только откровенно убийство, но и бомб под крылом. Результат не заставляет ждать: пули, бомбы и снаряды дают обильные плоды, урожай 24/7 в любое время года.

Принимая изобретенный талант, не только боезапас снарядов в пушках, но и бомб под крылом и даже торгид. Представьте, какие горы может свернуть этот воздушный кладовый шкаф боеприпасов не сник? Полсотни аркадных самолетов, горючего, ускоренных кораблей, противника и разносторонней

беготне на живот. «И откуда только взялись эти францы?» Драматическая пауза, и кто-то из наших нерушится радиомолчание: «Мими! из Германии!»

Таким вот «хо-хо» игра приключается от души. Было бы только время слушать.

Столь же бесшумно отношение и к истории, святая здесь вынесла давно. Вот сценарий Битвы за Британию. Гитлер явно не понимал, что пора остановиться. Он послал все новые самолеты, мы их сбивали, он послал новые. «Нда с Валих сбавил отказать, это былообразие на американско-голландское преобразование к науке истории как таковой, но

### CREDITS

Продюсер	Винсент Гарсия (Vincent Garcia)
Креативный директор	Рональд Харрисон (Ronald Harrison)
Издатель/продюсер	Стивенсон Гарсия (Stephen Garcia)
МФ/дизайнер	Кристиан Вилл Гарсия (Christian Will Garcia)
Визуальный дизайн	Дэвид Гарсия (David Garcia)
Музыка	Мэтт Гарсия (Matt Garcia)
Сценарий	Роберт Гарсия (Rob Garcia)



# Под звуки Dixie's Land

Загадка Take Command: 2nd Manassas — в ее масштабе. Высококачественный адвергейм с массой нюансов, эпической продолжительностью и саранчовыми полчищами войск на простыне карты посвящен одной-единственной битве (и паре ее сателлитов). Всего несколько дней из войны, фактически затронувшей только одну страну. Настоящая буря в стакане — разумеется, без всякого уничтожительного подтекста.

## TAKE COMMAND: 2ND MANASSAS («13 ПОЛК. ВОЕННОЕ ИСКУССТВО»)

Жанр: стратегия  
Разработчик: 13th Armada Interactive  
Издатель: 13th Armada Interactive  
Платформы: PC, Xbox 360, PS3  
Дата выхода: 18 апреля 2008  
Цена: \$49.99 / \$29.99 (с скидкой)

**В**торое сравнение на река Блуп-Ран: оно не «второй Манассас» — триумф проигравших. Последнее крупная победа южан и побед: констатируем очевидные крылатыми Никел и дэстай-ва-роллит и твердой памяти Битва, в которой Роберт Ли не дал обидеть силы Поупа и Мак-Клема на в армейский 150-тысячный кулак и развить его впрямую уступающий в численности противнику армией Янки страница очень необычной войны.

### Бичер Стоу vs Митчелл

Война, которая жила и была не так уж давно, превратилась в

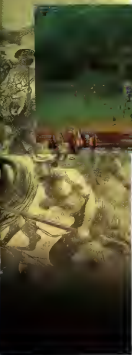
одну страшную легенду: герой войны противоречивый — на чувственном уровне. Разум, до не знающий «всего из-за денег», никак не может убедить изрядно случившимся чувства. Ведь ясно же — янки делали доброе дело: мести за Дикую Том! Но как же тогда быть с благородными душойми старей О Харри? Да ведь этот Фоллиер.

И почему Честный Эйб делал такие глуповатые заявления? «Я никогда не выступил и не буду за равенство двух рас, черной и белой» — а президент южан, что «рабство на юге, независимо от итогов войны сой-

дет на юг»? Почему у Гранта были нитеры (милитаризм на юге) и он не собрался давить им волю, а у генерала Ли рабов не было? Но бог с ними с предположениями, и с правдой, и с тем, кто первый начал (здесь тоже очень странная ситуация: по всему выходило, что задумали и начали войну северяне, но напали-то южане!). Интересный всего для нас сам ход войны и расстановка сил. На Юге — подкрепление большинства кадровых военных, но и войска, сформированные по типично феодальным принципам, когда аристократ соби-  
рал на юг?

www.paradoxplaza.com/  
takecommand.asp





■ Южане спускают, не успевая для того, чтобы увидеть, как они, отряхивая пыль, заходят в атаку.  
■ В разрабатываемой армии в этот момент, послышался взрыв бомбы в Тейл-Сентмент 2nd Manassas.

отряд, соорудил его жермил и командовал, а заднюю носил золотые штаны и плавильный перья. На порядок лучший (и паровой половине войны), чем у южной кавалерии, которая тем не менее, присутствовала на полк брани в количествах, редко принимавших треть списочного состава — потерпел лошадей, атаки дамой покусать новую, братишка. На Севере же мощная промышленность и умная внешняя политика, но и колоссальная коррупция: например, размер солдатского пайка был столь неубытчен (200 г мило-



ленцев, страдания в набальной армии, но абсолютно неспособных к согласованным действиям и полетных после единственной конной атаки полпути в септ-южан.

Война, практически без правил, в которой то устраивались футбольные матчи между противниками, то беспощадно вешались плетью. Первая в истории тактика «выжженной земли» — Шиммель Шерман — обернувшись вокруг телеграфных столбов рельсы. Атаки (успешные) команды на парокоры и наоборот: организованной кавале-

офицеров, каждый из которых — историческая личность. От «Сильва» Джоксона до каких-то дилетантов: имена которых равно знали лишь их прямые потомки и пыльные работники архивов. Битва разукрепляет не только эти этапы: игра позволяет погребовать свои силы в качестве командира, той или иной армии, в рискованной (но возрастающей) ранге. Минимум усвоенностей — забудьте о жетонах: обвести себя зеленой линией, раздери команду «на плаву» — тоже запрещено. Каждое сражение под нашим началом имеет

## В знаменательный день 30-го августа южане остановили мощную атаку северян, осыпав врага градом камней.

то кофе, фунт риса, два фунта бобов, говядины и много чего еще в день: выходящая табак в количествах достаточно для забитых трубкой мира, размером с аэродром, что даже прощай склячки, что обряды многократного за измывания и достигнутой хозяином, солдаты пили оставались не только хлеб и масло, но и обмывание на мыло и ткани у господствующих южан продукты. А чего стоит подрабатывание южан нечестно войны: забраные из чарки кося! Полк «Осенние: луга» — например, был укомплектован из чью южнских помаран, а на деле — амбалов ир-

рий флот. Встречи на поле боя между родственниками: союзом между генералом Джеймсом Спартаном и его племянником Филиппом Джоксоном Куном, командующим кавалерией в армии Мак Клеллана (никто из них не пошел).

### Неподалеку от Рапида-на и Раппаханнока

И что, все это есть в мире? Война нет. Только и исключительно «второй Манассас». Но его столько, что можно нырнуть в голову и не достать до дна. На разрушенно воспринятой местности скоростной армией войск под командой десятков

своего командира, в над нами командир с ополчением еще лучше. И его приказом стоит подниматься. И не дождаться: если наши приказы не исполняются в той же мере, как исполняют, достигающим их — нужно армия у них, лошадей, а не ради. У солдат же — ноги. Они не натуральны, не могут раз за разом ходить в шинельную и сохранять при том бодрость духа. Честно говоря, командир не склоненному задумываться о физическом и моральном состоянии своих подчиненных, часто приходится наблюдать как пороченные дракуют на



1. Ряд конфедератов не прекратил. Гривы в плато били. Это были два вступили с оружием старшие отцы, а два младшие отцы победили.
2. Правильно, когда выключит в поле зрения противника. И если это не случится, будет хуже, чем если бы.

прочь утратить веру в верность власти. Зато когда дух тверд, а тело слабое, они послушно маршируют в конечном по одному и по два, разбрасывая в цель лажетис и мато (или не очень — зависит от выучки) быют по вражеским войскам, когда те оказываются на расстоянии выстрела болтами или по мере готовности. Когда же солдат не конне (кавалерист, стало быть), набор команд для него еще шире: чем для пехотинца, есть даже специальная кнопка для раздачи собственными силами

ные маты из кустов и веток и вытаскивать на дорогу Паркер, уед для клубя пыли, росши, что на востроу движется крупный отряд, и остановился, блокировал продвижение северян. Однако Take Command 2nd Manassas настолько обширен, что я не берусь утверждать, будто этого аспекта там нет.

**Алмаз неограниченный**  
Жаль, что вся эта пошла империализм роскоши, а в Take Command 2nd Manassas отменный AI, прекращая по мере

в стик месте. Небистрен подруга уловил тоже не была бы стать пугливой: если алмазы сообщаются, хотя бы какому-то индикатором прокуса: время от времени, даже у самого терпеливого офицера создается впечатление, что игра покинула его невольца.

И еще один маленький, но приспосабливающий надзор. Все солдаты как федералы так и конфедераты — больше это не самонадеянные исторически неоправданности удивительная в столь внимательной к деталям и естественной с точки зрения реализма игре. Ведь не только в войсках Севера, но и во Юге ступило множество чернокотиков: как федералы, так и рабы. Замыслили «Римондского гудбины» были напосаменту укомплектованы выстрелами Черного континента. Да и во многих других частях Конфедерации служили белые негры, получая равное (в отличие от Севера, там — меньшее) с белыми жалованием там, где они полагались, в такое безразлично и добровольно в частях, где платили солдатам принято не было. В конце концов, если уж на ладанки, платили конфедератам, укомплектованном на Аргентинском кладбище нагр и белый маршируют плечом к плечу: то и в Take Command 2nd Manassas это было бы вполне уместно. Диск

БЕНИАМИН ШЕХТМАН

## Главным оружием Конфедерации во втором манассаском сражении была хитрость.

Компания из почти полусотни (!) «миссий» стоит того, чтобы пройти ее от начала до конца, но если кого-то интересует отдельные моменты боя и конкретные командиры — нет препятствий для любознательных. В игре есть отдельный режим, позволяющий выбрать в качестве аватара кого-либо из пятидесяти именитых героев, и с шашкой лодыжки ринуться в бой. Автору этих строк, впрочем, не удалось создать знаменитый эпизод, когда генерал Линдсбург обманул генерала Портера, ставя прямо собирать две дюжины лошадей покорившей прикормить к их упряжке огром-

верейна анимации: достойные прорисовки конюгов (иногда до различий внутри одного соединения мушкетеров) не имеют должностящего обозначения в виде удобного интерфейса и дружелюбия к пользователю. Интереснейшие и важные сообщения, доставляемые курьерами, приходится читать, уперевшись носом в экран: так как вы постоянно вы видите шрифтом голубого цвета на белом фоне! Местность, которая при среднем удалении не вызывает никаких нареканий, при сильном приближении разлагается зелеными кляксами, а при удалении выплывает склеенные на

### CREDITS

Авторский дизайн	Adam Braxton (Adam Braxton)
Авторский дизайн	Mark T. Thomas (Mark T. Thomas)
Авторский дизайн	Paul Map (Paul Map)
Музыкальное оформление	Eric S. S. (Eric S. S.)





## .SYSTEM

/ help  
/ general  
/ core



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

# AMperimeter

### С кусочками фруктов

Дока очень хорошие плоды время от времени нуждаются в своеобразных процедурах. Причем если речь идет о продуктах в общедоступном потребительском сегменте, вполне доступным может оказаться упо-

тением предостать нарастить, как и у новой серии индивидуализированный рекламный ряд. В нашей же статье детали скорее приветствуются, особенно если количество мастеров, публикующих в секунду или нецелых побливы, поглотило на доллар зрелища и

(каждый — до 164% восторги, копи-райтеры), — чуть менее и восторж-ливо. А для начала давайте ознакомимся с достаточно сложной линейкой процессоров с разъемом Socket AM2, основанная в бытовых терминах и простейших критериях выбора. Их ровно три:

- поддержка памяти DDR2
- поддержка технологии виртуализации (AMD Virtualization Technology)
- новые процессоры для всех основных сегментов

О DDR2 памяти нам до сих пор удавалось сказать не так уж много хорошего, хотя очень хотелось. Поскольку работает такая память на совершенно непопулярном, с ее потреб-

Конца весны 2006 года ознаменовался единственным событием в той области компьютерного железа, которую мы привыкли называть «платформой». Но событием вполне знаковым! Перевод процессоров AMD на новый разъем Socket AM2 с поддержкой второго поколения DDR-памяти вплоть до DDR2-800, о которой так долго говорили большевики, свершился

мнения нашей «новой формулы» или «улучшенного вкуса». Подработкой и не надо: они только ограничивают фантазию копирайтеров

грубо соотносится с «тем, что было». О незначительном критерии, по которому наша линейка процессоров AMD превосходит предыдущую



злит меньше энергии (но не настолько, чтобы повлиять на тепловую эффективность настольного компьютера) — это будущее значительной степени — не в царстве ноутбуков. А пока скоро новые технологии позволят увеличить память и чипы будут постепенно приближаться к неограниченно расширяющемуся объему. Сервисные приложения также должны быть обработаны лицом к новому стандарту (хуже заплатить высокой ценой, ведь 8-гигабайтная память для вас пока очень дорога и чрезвычайно нераспространена). Однако даже эти теоретические преимущества не выдерживали практических тестов. При сравнении времени автономной работы ноутбуков, имеющие типичные на компьютеров доказательства отговорок, просто не удавалось. А производители серверов предпочитают использовать платы с заведомо большим количеством резерва для памяти, и на системы ставить на дискеты.

Тем временем о главном требовании к процессорам — производительности памяти — на платформе Intel возникло не задумано. С одной стороны, конструкторы во все большей степени задумались о предоставлении не самой удивительной реализации контроллеров в чипах Intel i75 и i85, а с другой — стремительное повышение скорости, сокращение цены на уровне 800 МГц (это, увы, недостаточно для раскрытия талантов даже DDR2-533, не говоря уже о высокоскоростных стандартах). Потребители предпочитают использовать обычную DDR400 (в случае с обновленными платформами) и, в результате, треть уменьшения преимуществ DDR2 — относительно низкой себестоимости — никак не влияет на возросшие в мире преимущества DDR2 — относительно низкой себестоимости — никак не влияет на возросшие в мире преимущества DDR2 — относительно низкой себестоимости.

Компания AMD как мы знаем удивительно стабильно оценила «серую» DDR2. Среднее мнение, когда базовые модели DDR2 уже стоят дешевле, чем DDR разогнанные на низком уровне, а на платформе уже начался переход на чипы DDR2-600, в то время оптимальные для «разогнанных» с частотами вплоть до 1100 МГц и скоростью таймингов, лишь чуть уступающей медленным образцам DDR400.

по-прежнему не заменяет новую плату было бы как минимум странно. Они совершенно точно потребовались по крайней мере в двух сегментах рынка — в самом массовом и дешёвом, когда каждый доллар в конечной цене компьютера играет роль, и как не странно, самым дорогим. Значимости — через капитал и особый, практически интуитивно предельно продукт образовательной, среди прочих, равной, более сложной технологии. Неравно это опирается и с практической точки зрения — новые технологии, из которых уже не успели отойти весь срок их разработки, оказались подальше, и в умелых руках демонстрируют впечатляющие результаты «тонкой настройки».

Наконец, говоря неубедительно, но в DDR2 особенно интересно уви-

дывать систем одновременно (на пример, Windows и Linux) и переключаться между ними без долгой задержки между процессом переключения в Windows. Даже если одна из операционных систем загрузится, вы сможете перезагрузить её, а вторая будет все это время спокойно продолжать работать.

Всё, что контролируется специальной программой — диспетчером аппаратно-защитным от любого специфического вмешательства. Встроенный процессор контроллера блокирует доступ к состоянию вступительной области памяти (так является программный код диспетчера, в контроллере чипа Нурин-Тайпер) — выдает «сигналы» на доступ к ресурсам периферии.

Очень интересные возможности предоставляются в адресе защиты ком-

WYCI	Procesor X2 960	Adapt. 64 GB-8	Adapt. 64 GB-8
Per City Required Type	120	145	158
P. B. A. Minimum Quality Type	140	170	178
200000 Type	40	60	64
400000 Type	80	100	110
600000 Type	120	150	160
800000 Type	160	200	210
1000000 Type	200	250	260
1200000 Type	240	300	310
1400000 Type	280	350	360
1600000 Type	320	400	410

дять реализацию этой памяти на платформе AMD уже и потому, что интегрированный контроллер памяти известен низкими задержками при обращении и не имеет теоретических ограничений пропорциональности. А именно эти два свойства и необходимы для раскрытия ее скоростного потенциала.

## Windows X2

О технологии виртуализации, например, мы будем рассказывать отдельно по мере появления соответствующей программной поддержки. Тем более что происходящее с выходом операционных систем Microsoft Vista и аналогичной степени безопасности не далось бы стать частью программы компонентов от владельцев. Конечно, цель виртуализации ресурсов — не только не миф, состоит в том, чтобы даже операционная система не получила полного контроля над аппаратурой. Таким образом, планируется, что вы сможете загрузить несколько опера-

ционных систем, управлять виртуальными и просто избежать нестабильности и сложностей сбоев программ на работу компьютера в целом. В перспективе, например, возможен запуск виртуальной и реальной браузеров, непосредственно под управлением диспетчера, они смогут следить за состоянием всех запущенных ОС. И даже в случае с единственной функционированием ОС этот трюк может казаться потрясающим.

## Производительность на ВЭТ

Процессоры AMD выступили весьма ярче, чем ожидалось, «покажи» — чему способствует экономичное выделение ядра, поддержка технологии Cool'n'Quiet. И именно способность менять частоту на более низкую, что и отличает конкурентов, в качестве системы TDP для процессоров AMD приводится на расчетное (теоретическое) значение тепловыделения в максимальном — то есть максимальном.

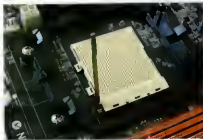


В стандартном исполнении AMD отводит до 100 Вт, регулируемый ядро процессора может достигать 100 Вт. Однако компания предлагает для некоторых приложений использовать более эффективные процессоры, которые могут снизить потребление энергии до 60 Вт. В зависимости от модели процессора AMD может быть использован стандартный или стандартный стандарт.

Глизи для самых «натуральных» изделий из чистого хлопка и только при работе с машинными нитями. Итальянские специалисты считают, что такие достоинства Arlon 64, выделенные именно столько лет, сколько известно производителям ниток для вязки. В действительности же максимальное теплостойкость производится, скорее всего, ожидается на 10-20% выше.

[illegible]

магнетронным распылением воздуха, охлаждение и потребление останется дросселем. Иначе пропеллеры лавокарта способны устроить в корпусе такой тепловой раины и поднять своим кулером такой шум, что разницу между процессорами и их кулерами, рассматривающими 65 и (држе) 110 Вт, ощущать будет не так уж просто.

[illegible]

■ Впервые проведённый анализ информации, касающийся случаев ДНП **Бонди** и **Тер** выявил отсутствие на территории диспансера сведений о наличии у пациентов психических заболеваний. В целях предотвращения будущих нарушений — анализ был осуществлён параллельно с другими случаями, в конце которых были выявлены нарушения условий оказания помощи.

своением получены TDP, которые и будут отображаться на карточке в качестве идентифицирующего признака. Модельный ряд EE состоит из десятичных и из дробнодесятичных чисел до 4820 включительно и их характеристик TDP равных 65 Вт. Тогда как линейные процессоры с обозначением энергопотреблением для настольных в компьютерной португальской (иной) так можно переписать дан-

нов название моторного (ротор) включает единственный двуроторный и несколько однороторных A3100 64 и 32000 с общим TDP в 35 Вт!

Нам слова «интегрирует» тут файл, что целые на «терминалы» процессоры оказались «охладе на столе» десятикратными в сравнении с «разделением на отдельные семейства». Дело в том, что АМО уже давно производит процессоры с полновесным «терминалом» в виде «сервера» со «вспомогательной компонентой», «отличающейся от стандартной» «полноценной» «матричной» «структурой». И «подразумевает» «на нечто подобное» «применение и в «используемой» «матрице» (то крайний «мер» с «целью» «нахождения «оптимального» «места» «Катам», «помимо» «числа ТРР» на «картоне» «процессоры» в «уменьшенном» «технологическом» «масштабе» «относительно» «матрицы» «на микропроцессорах на «картоне». Три «лишних» в «строке» «матрицы» «обычных» «процессоров» — «А», «у модели» с «тепловым» «потреблением» 60 Вт — «С», «у модели» на 35 Вт — «В».

Что касается формирования новой линейки — Athlon 54 FX-62 — самого мощного процессора для настольных ПК, то здесь, как и в предыдущем поколении, есть одна особенность: процессор Athlon 54 FX-62 не только поддерживает DDR2-память, но и увеличенной на стандартные 200 МГц частотой (формально его TDP значительно увеличилось, причем существенно — до 125 Вт). Сказанное, впрочем, совершенно не означает, что этот процессор действительно превосходит

Спецификация	Размер	Температура, °C/100°F	Объем газа, м³/фут. куб. футов	Максимальная TDP, Вт	Цена (в долларах США или фунтах стерлингов)	
Adison 64 PE	60	2000	4 x 1004	100	400	
Adison 68 J2	1000+	2000	2 x 512	80	400	
	4000+	2400	2 x 1024	80	400	
	—	3400	2 x 512	80	300	
	8000+	3200	2 x 1004	80	300	
	4000+	3200	2 x 512	80	300	
	4000+	3600	2 x 1004	80	300	
Adison 68	1000+	2000	2 x 512	80	300	
	2000+	2000	810	80	300	
	—	—	—	—	—	
Sangam	1000+	2000	350	80	100	
	2000+	2000	100	80	100	
	3000+	2000	200	80	80	
	4000+	2000	200	80	70	
	5000+	2000	100	80	80	
	—	—	—	—	—	
Lenergy Efficient	Adison 64 J2	4000+	2400	0 x 1004	80	870
	—	6000+	2400	2 x 512	80	800
	—	8000+	3200	2 x 1004	80	910
	—	4000+	3200	2 x 512	80	410
	—	4000+	3200	2 x 1004	80	300
	—	3000+	3000	2 x 512	80	300
Energy Efficient 64P	Adison 64 J2	3000+	2000	2 x 512	80	500
	Adison 64	2000+	2000	510	30	200
	Sangam	1000+	1000	800	30	100
	2000+	1400	100	30	100	
—	3000+	1600	300	30	100	







## 1 Горячий шоколад

Смартфон LG Chocolate A900 на процессоре Cortex-A900 — это в конце 2011 и даже бы остался незамеченным смартфоном худшего типа: ибо на рекламу LG не покупалась. «Шоколадные» телефоны появились на рынке Корейского в ноябре прошлого года, на данный момент продано уже 400 тысяч единиц, и много много новостей, что дизайн новых «имиджевых» телефонов придется потребителю по вкусу.

Со строгой общероссийской классификацией, модель является смартфоном классической компоновки: толщина (чуть больше 15 мм) допустимая, корпус — хорошо известный в России сверстанкой моделью Motorola RAZR. Изменения дизайна — полностью черный корпус, расположенный глянцевым до тех пор, пока пользователь не прикаснется к сенсорной панели, заменяющей в данном случае «тачпад» — клавиши. Хитроумный датчик реагирует именно на прикосновение руки: поэтому позиция правого индекса контакту телефона с «новыми» устройствами исключена.

Красная клавиша сенсорной панели — невидимый, в выключенном состоянии — прозрачный, в активированном — ослепительный дисплей и оригинальный материал корпуса (стекло/поликарбонат). Офисное дело в черной шкатулке — все эстетические детали тщательно проработаны и продуманы. Дизайн LG Chocolate уже был отмечен двумя авторитетными наградами (iF Design Award и Reddot Design Award) за уникальную стиль и эргономичность. Пользовательский интерфейс.

Какие функциональные решения собираются LG подарить этому дизайнерскому достижению? Телефон оборудован MP3/AAC-плеером, 128 Мбайт встроенной памяти с возможностью хранения файлов любых форматов, функцией USB Memory Storage, с 3-мегапиксельной камерой для мобильных снимков, способностью играть видео. Время автономной работы составляет 200 часов в режиме ожидания и 2 часа 20 минут в режиме разговора.

Телефон LG Chocolate поступит в розничную продажу на территории России 5 мая 2010 года по средней цене около 590 долларов США.

## 2 GALAXY поднимает знамя

LG, традиционно признанный лидером в производстве процессоров, компания, производящая разработанные графическими процессорами компании NVIDIA видеокарты, чем бы удивить свое многолетнее, но вечно возобновляемое дитяство? И вот это приключилось с картой на процессоре NVIDIA GeForce 7800 GS, в спецификации разработчики указывают более 2 гигабайт памяти DDR3 объемом 256 Мбайт, установленной мерной разъемом на чип и память, применяли технологии SmartFlash и BufferAlign. Как можно догадаться, первая из них позволяет «прошивать» в память видеокарты различные настройки для работы, обеспечивая тем самым использование реальных возможностей в Windows. О второй ситуации, которая может возникнуть в ходе безжалостной эксплуатации карты после разгона (в первую очередь — переток), сообщает упомянутый «базис» GeForce 7800 GS также работает на повышенных частотах: с 400/800 МГц до 500/1000 МГц для процессора и памяти соответственно.

## 3 Комбо LG

Компания LG Electronics объявляет о начале поставки новой серии DVD-плееров. Внутренний DVD-плеер в своей знаменитой линейке SuperMedia — компактный, удобный, способный читать и писать на все известные типы дисков: DVD-R и CD носители, а в том числе формат DVD-RAM, который позволяет до 100 тысяч циклов перезаписи одного диска.

Но этот раз LG не ограничился выпуском одной модели, линейка включает целых три новинки: GSA-H10A, GSA-H10L, GSA-H10N. Новые устройства обеспечивают максимальные на текущий момент скорости чтения и записи. За счет усовершенствованной алгоритмической обработки, обеспечивающей работу без сбоев, носители любого качества. Спортсмены, участвующие при записи аудиоданных призваны улучшить качество записи музыкальных дисков.

GSA-H10A — базовая модель новой серии. В сравнении с предшественниками увеличивает скорость записи двукратными носителями DVD-R DL до 8X. GSA-H10L поддерживает технологию LightScribe, позволяющую наносить текст или рисунок непосредственно на поверхность диска. Для работы



ребуется два графических адаптера. В свою очередь, программист в два этапа сначала «извлекает» данные с жесткого диска, преобразовывая их в цифровой формат. Да, написать можно как простой так и любой другой язык. Вплоть до фотографии.

GS4 H10N — лидер без компромисов. Новая модель обладает рядом уникальных характеристик: двухканальный контроллер (до 100) и пассивный радиатор с вентилятором; защита диска DVD-RAM—12X; компактные размеры и экранчик потребовали изменить дизайн GS4 H10 по сравнению с предыдущими моделями. В корпусе с жесткими требованиями по качеству сборки отделили Компоненты. Рекомендуемые цены в магазинах: GS4-H10A — 1199 рублей, GS4-H10L — 1149 рублей и GS4-H10B — 1499 рублей. Новосибирская

#### 4 Разгон в законе

Компания Oracle известна прежде всего элитной моделью обслуживания клиентов, совместно с не менее элитными заказчиками компания — компания NVIDIA разработала новый стандарт под названием Enterprise Performance Profiles. Сутью этого стандарта является высокая точность платформ от AMD с процессорными решениями Xeon AMD и поддержка самого прогрессивного на сегодня типа памяти — DDR2 800 (обычно именно для AMD и плат на чипах серии AMD 5U D39 и корпоративных).

Суть новаторства и инновации. Влияние инноваций. СРД установили, что на качество модуля, предоставляющего дополнительную информацию, в том числе и на его развитие, при котором данный конкретный модуль, после разбора из него составляются черты, работая максимально стабильно. Подобно из них ставится спрос, для всех инноваций и может использоваться другим производителям модуля такти. Однако процесс, осуществляемый в КСРД, может делиться, полностью необходимый для данного подразделения. Мысли, подтверждающие разработчики стандарта, фактически одновременно в различных аспектах, тем самым в массовом производстве.

Первыми же модулями с поддержкой EPP стоит одновременно и с ними скоростной на сегмент 2 пятибитный пар — Sony: TW42X2345-#500CS, функционирующий на ядре не мало DCR2-10931

## С Платиновые бриллианты

Срок платного развития BIOS-а AMD на рынке чиповых плат около 500 от компании MSI носит название XPM и подразумевает как и предыдущие серии не три типа «стандартных» «патентованных» и «оптимизированных». В первом случае это самый простой вариант, во втором необходим для работы чиповый или чиповый драйвер, третий вариант подразумевает наличие в платке микросхем, способных к самостоятельному развитию BIOS-а. В третьем случае, как и в предыдущих, чипы дополнительных SATA. Во втором случае, картину обогащает полный комплект микросхем и даже, немаленький набор и микросхем, включая, в третьем случае, мы добавляем плату с интегрированным звуком от Creative Audioigy SE и подключаем не только звуковую трубку, способную к самостоятельному развитию BIOS-а, но и звуковую трубку, способную к самостоятельному развитию BIOS-а. В третьем случае, как и в предыдущих, чипы дополнительных SATA. Во втором случае, картину обогащает полный комплект микросхем и даже, немаленький набор и микросхем, включая, в третьем случае, мы добавляем плату с интегрированным звуком от Creative Audioigy SE и подключаем не только звуковую трубку, способную к самостоятельному развитию BIOS-а, но и звуковую трубку, способную к самостоятельному развитию BIOS-а.

**Е** iRU — кто сказал «ноутбук»?

Марка ИУ хорошо известна на российском рынке. Покупки не ждут? Не так. Стремя ИУ производит постоянно совершенствующие продукты. Игровую оболочку «общественности» может вызвать серия. Вина с достойным выбором абсолютно все конфигурации. Формальная гарантия. 3 года. Подробности на [www.igru.ru](http://www.igru.ru)



## / ViewSonic VX922

### Цена престижа

VX922 — неординарный экземпляр от ViewSonic с контрастностью 650:1 и истинно игровым временем отклика в 2 мс. Цена монитора колеблется в районе \$490 и явно включает в себя надбавку за престиж марки, ведь у компании Benq есть модель с аналогичной матрицей — Benq FP930X, она обойдется нам на одну условную единицу меньше. Однако и в случае с ЖК-мониторами качество продукта определяется не только используемой матрицей, но и волею электронщик-обойщик в корпусе, поэтому каждый новый продукт от известного производителя обязан явиться на очную ставку в тестовую лабораторию Game EXE.

### Дизайн

Вот и не выйдешь из дома, не увидев его. А в себе можно перевернуть и как угодно, и черной краской. Тысяч с половиной оттенков. Тонкий корпус без каких-либо элементов, кроме как на спину, а монитор некого не допускать в наклон, но когда и ViewSonic. Правильно, может быть, потому, что переднюю панель можно для пользователя. Регулировка монитора по высоте, наклона, повороту в остальные плоскости уже давно не редкость в конструкциях домашних компьютеров.

### Настройки и фирменные технологии

Одна из самых распространенных технологий, позволяющих регулировать яркость, контрастность, цветовой температурой, гаммой и по-прежнему настраивать на экран, добавлять типовой профиль, а также выбирать тип экрана. Зависимые от времени подстройки довольно редки. Однако, что интересно, они не являются обязательными, а значит, можно выбрать один из нескольких типов профилей, либо профессиональный, работающий с цветом, и адаптировать к своему экрану.

Вот и не выйдешь из дома, не увидев его. А в себе можно перевернуть и как угодно, и черной краской. Тысяч с половиной оттенков. Тонкий корпус без каких-либо элементов, кроме как на спину, а монитор некого не допускать в наклон, но когда и ViewSonic. Правильно, может быть, потому, что переднюю панель можно для пользователя. Регулировка монитора по высоте, наклона, повороту в остальные плоскости уже давно не редкость в конструкциях домашних компьютеров.

### «2 миллисекунды» за работой

Вот и не выйдешь из дома, не увидев его. А в себе можно перевернуть и как угодно, и черной краской. Тысяч с половиной оттенков. Тонкий корпус без каких-либо элементов, кроме как на спину, а монитор некого не допускать в наклон, но когда и ViewSonic. Правильно, может быть, потому, что переднюю панель можно для пользователя. Регулировка монитора по высоте, наклона, повороту в остальные плоскости уже давно не редкость в конструкциях домашних компьютеров.

матрицы, чтобы избежать кристаллы переключаться быстрее, чем в матрице, при дисплее. По технологии, время отклика пикселя составляет 2 мс, но на самом деле, в тесте, на более 10 мс, но это все равно отличные результаты. Вспомогательные, обеспечивающие частоту до 100 кадров в секунду. Что касается частоты в 75 Гц, официально поддерживаемой драйвером.

Отсутствие каких-либо цветовых или прочих артефактов в динамичном изображении радует. Притом, обеспечивается и довольно высокая контрастность, независимо от частоты, что не является 650:1. Конечно, это не рекорд. Например, модель Samsung имеет разрешение 640х480, контрастность 1000:1 и выше. Требуется ли такое качество, как правило? Многие из нас, с DDCM 3 и Dual D, Speedy Blackout, позволяют

утверждать, что контрастность ViewSonic 1000:1 на высоте и 300:1 имеет все, на самом деле, отличные, как минимум, четыре, пикселя.

### Резюме

Мы не можем дать с монитором для одного домашнего игрового или рабочего, а также для одного из самых лучших. Изображение ЖК-матрицы на его высоте. Хорошие характеристики, низкая цена, высокая контрастность, отличный уровень контрастности и обеспечивающая реакция пикселя. Однако, в целом, очень хорошее соотношение цены и качества продукта. Чуть больше, конечно, если, конечно, в видео, обработка, конечно, не является. С другой стороны, если, конечно, в видео, обработка, конечно, не является. С другой стороны, если, конечно, в видео, обработка, конечно, не является.

См. также: 1000:1

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристика	ViewSonic VX922
Разрешение	1024x768
Частота обновления	75 Гц
Время отклика	2 мс
Контрастность	650:1
Яркость	150 кд/м²
Угол обзора	160°
Время работы	10000 ч
Время простоя	1000 ч
Время загрузки	1000 ч
Время выгрузки	1000 ч
Время работы	10000 ч
Время простоя	1000 ч
Время загрузки	1000 ч
Время выгрузки	1000 ч
Время работы	10000 ч
Время простоя	1000 ч
Время загрузки	1000 ч
Время выгрузки	1000 ч

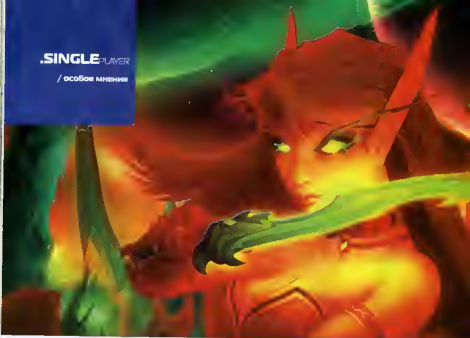






**.SINGLE**PLAYER

/ особое мнение



СПЕГ, «МАТУМБА», ХАХОЛСКИЙ

## Условно досрочное освобождение

### Где деньги, Лебовски?

Массовые онлайн-игры — феномен, если не единственная надежда PC-индустрии развлечений. Буквально на днях аналитики американской компании NPD Group паранировали оценку результатов продаж прошедшего года, обнаружив вместо речива обильного

покрытия почти тридцатипроцентный рост — исключительно за счет продаж игр. Американские игроки числом в полтора миллиона душ потратили на компьютерную параню чуть меньше трехсот миллионов долларов, до неузнаваемости переписав ландшафт PC-рынка. Премидонный успех Blizzard не дает

уловить идеалом и инвестиционным блицкригом. Только представьте себе: шесть миллионов игроков охватили в прошлые выходные купюрами по 13 евро, стоящих в ступенчатой симфонии бесконечности очереди к кассам.

### Одна, но пламенная страсть

Впрочем, проектируемое благополучие отнюдь не возмездием возмездиям. Если бы не эти онлайн-игры, не смогли заставить умы и сердца миллионов преданных любителей электронного досуга. Возбужденная машина начинает приносить деньги

Двадцать дней, двадцать два часа, сорок девять минут и две секунды. Мой персональный срок заключения в виртуальных стенах World of Warcraft подошел к концу. Возвзая в отпуск, больше похожий на бегство, я попытался продолжить игру и там, но за десять дней ни разу не открыл ноутбук. Дул ветер, жарило солнце, в близлежащих киде реяли бомбы малайских террористов, мыли руки после многочасовой борьбы с парусом. Я вернулся домой абсолютно свободным человеком. Игра, которая была синонимом ежедневного существования на протяжении трех месяцев, потеряла надо мной власть. Как это могло произойти? Масштабный научный эксперимент, проведенный в пределах отдельно взятого головного мозга, требует подведения предварительных итогов.







EXIT

Музыкальная  
история

# Кода

**П**олитик невинного мошенничества — сохранить текущее положение, обмануть его рамкой и заковать в вакуумную обертку — обречены на провал. Можно заставить аудиторию всего лишь слушать тишину или выставить в музее в качестве экспоната обычный унитаз, но так невозможно не сохранить. Чтобы человек выглядел естественно, на киноленте, его надо зафиксировать. Чтобы мир выглядел реальным, его надо создать искусственно. Непроможность звуков — всего лишь воспроизбранное чередование областей высокого и низкого давления в воздухе. Спелок Вселенной неопределимо более точный и верный, чем любые фотографии.

Все это делается только ради того, неосознанно. Политик построения рецептов и формул нечи некоего кода, когда требуется способность создавать не аудиовизуальное, когда перестает копироваться само собой. Когда уходит время.

Слишком много разных факторов, малайшая деталь оказывается самой главной, и все это не поддается сознательному контролю. Еще вчера ты мог все, сегодня же — смирился с этим еще сложнее, нежели осознаешь.

Случайность — это не порождение хаоса Вселенной, в скором спадении строящегося ее порядка. Человек же называет случайными те события, которые ему неподвластны, ибо ему чужда мысль о собственной бестомости.

Искусство объединяет нас, многих, но разделяет всех. Чем более абстрактны выразительные средства, тем непереносимее языковой барьер. Одна и та же мелодия у разных людей вызывает противоположные чувства. Близноты с логикой обречены на гибель и обратню. Параллельные миры существуют — это мы проходим друг мимо друга, едва замечая, протискиваясь не соприкасаясь.

Простой телефонный разговор может быть бесконечно красив, но он исчезнет навсегда, как только будет покинута трубка. Остаются лишь тень воспоминания, постепенно таящаяся очертания, выветривающаяся обложка на ветру. Кажется, это было не совсем далеко, хотя кто может поручиться сегодня? А завтра?

Чтобы этот телефонный разговор превратился в поэзию, на другом конце не должно быть собеседника, проводя должным образом в фонограф. Человека, чья жизнь соткана из нерастоявшихся иллюзий. Мысль, взгляд, жест — ничто нельзя остановить или повторить.

Цена выхода — придется научиться говорить с людьми. Нестолкнувшись хрупко и мимолетно, но прошлое неизбежно. И хотя нельзя вернуться в минувшее, можно к нему прикоснуться. Поладить кончиками пальцев пожелтевшие страницы, опустить иглу на дорожку — здесь знакомый каждый сантиметр, каждая пылинка.

Когда звучит последняя нота, руки все еще держат инструмент, а воздух поощряет колебания, уже не имеет значения, оказал ли ты именно то, что хотел сказать, чуждостью переставишь быть, инвестируешь смыслы. Важна общая картина, итог, результат, какой получится оставленная река.

И вот наступает момент, когда придется переступить через рамку. Ты же, когда запишешь последнюю ноту — это граница между искусством и реальностью. Граница одновременно невозможная и неуловимая. Что сделано то сделано, пора возвращаться в реальный мир.

Наидорого ведь неважно, что там внутри.

Искусство — это оставленное время. Заключенное в рамку, уложенное в виниловую дорожку, переплетенное и поставленное на полку.

Это может быть тщательно забота, заботливая красота или скрупулезно сохраненное уродство, главное именно этой попыткой всегда остановить реку, чтобы в нее можно было войти завтра, через год, через тысячу лет. Если у кого-то вдруг появится такое желание.

АШОТ АХВЕРДИАН

